动画导演艺术基础

21世纪高等学校
动画与新媒体艺术系列教材

钟鼎 编著





WUHAN UNIVERSITY PRESS
武汉大学出版社

动画概论
动画发展史
动画运动表现
动画构图
动画速写
动画素描
动画剧本创作
动画分镜脚本设计
动画角色设计
动画场景设计
动画创作思维与表达
动画视听语言
三维动画设计
三维动画设计
三维动画设计
动画艺术短片创作基础
Flash卡通动画创作
动画作品分析
动画导演艺术基础
影视动画广告设计
DV摄影创作与制作
电视频道包装设计
网站策划与设计
电子书刊设计
游戏造型设计与制作
数码插图艺术创作

策划编辑／任翔　责任编辑／胡国民　版式设计／马佳　封面设计／红卫设计　王晨

动画导演是一门综合学科，它的影响力和作用涉及社会和生活的各个层面，它几乎涵盖了全部的艺术、设计与影视概念的学科知识，还包括大量的相关数码动画软件的知识。

本书以导演的视角，阐释了对动画艺术魅力的探索与创作经验。全书首先论述了动画是否需要导演这个关键性的命题，接着论述了动画导演的基本理论知识以及与一般电影的关系。因此，本书为读者提供了学习动画实际操作与整体上认识动画的全新视野，分析了动画创意的源动力。因为动画创作不同于拍摄一般的真人电影，动画完全是一个“无中生有”的过程，不仅要有好的想法与理念，同时也要有好的表达，更重要的是实际表达。所以在这本书中，笔者不仅站在一个动画导演的角度，也会站在一个制作者的角度上去和大家一起看待问题与分析问题。笔者相信这也是一个真正富有经验的“动画导演”需要具备的基本前提。



ISBN 978-7-307-07285-5

定价：32.00元

21世纪高等学校动画与新媒体艺术系列教材

丛书主编：吴冠英　贾否　朱明健　陈小清

动画导演艺术基础

钟　鼎　编著





WUHAN UNIVERSITY PRESS
武汉大学出版社

图书在版编目（CIP）数据

动画导演艺术基础/钟鼎编著.—武汉：武汉大学出版社，2010.2
21世纪高等学校动画与新媒体艺术系列教材
ISBN 978-7-307-07285-5

Ⅰ.动… Ⅱ.钟… Ⅲ.动画片—导演艺术—高等学校—教材 Ⅳ.J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第146148号

责任编辑：胡国民

出版发行：武汉大学出版社 （430072 武昌 珞珈山）
（电子邮件：cbs22@whu.edu.cn 网址：www.wdp.com.cn）
印刷：湖北恒泰印务有限公司
开本：889×1194 1/16 印张：7.5 字数：137千字
版次：2010年3月第1版 2010年3月第1次印刷
ISBN 978-7-307-07285-5/J·130 定价：32.00元

21世纪高等学校动画与新媒体艺术系列教材

编委会

序

动画，因为它的“假定性”特质，以及在故事编撰、表现材料、想象塑造和声音设计上给作者以极大的维度，因此，它可以自由地表现人们无限的梦想。在许多人的成长记忆中都有几部可以津津乐道的动画片或几个有着很深印记的卡通形象，而儿童更是对动画片有着天生的痴迷。其绚丽的色彩、夸张的造型以及匪夷所思的故事，深深地吸引着他们充满好奇的眼睛。动画的神奇魔力不言而喻。而相对于动画的学习者而言，则完全不同于观赏者的角度。它需要全面、系统的知识和技能做支撑。可以说，动画是所有艺术门类中，艺术与科学最密不可分的一门综合、多元的艺术，也是最需要具备团队合作精神的创作状态。这是作为一个合格的动画人的基本素质。

在当下媒体形态和传播方式不断变化的情况下，我们集中了全国主要的综合性院校及专业艺术设计院校中动画及相关学科的骨干教师，编著了这套近三十册的动画教学丛书，基本涵盖了动画及其外延专业的主干课程，内容涉及前期创意至中后期制作的各个环节，对学习动画所应掌握的知识结构作了较为明晰的梳理和归纳，同时也反映出国内各院校对动画艺术教学的探索与思考。

对于动画创作而言，时间永远是最重要的，还等什么，我们一齐动手吧！

清华大学美术学院 吴冠英

2009年3月28日

前言

我在学校进行动画导演基础课程教学的时候，就经常总结和思考关于这门学科的一些问题。严格地讲，仅仅是一门动画导演课程并不能够完全涵盖一个动画导演所需要的知识体系。在构思课程解构和课程时间的时候也同样有着类似的问题，课表排来排去，发现在大学 3 年专业学习期间（大学一年级为基础训练），我们似乎很难找到一个最佳的时间段去插入动画导演课程的教学。

动画与导演这两个词的吸引力不消多说，看看目前红红火火的动漫产业和影视产业的发展，你就知道这两个词炙手可热的程度了。但实际上对于真正进入影视动画专业学习的学生而言，只有他们才能切实地体会到这两个词的重量。当一个表面上看起来又好玩又赚钱的专业变成一门门实际的课程压到他们头上的时候，他们才发现“动画”与“导演”两个词所包含的知识量与知识深度是如此的广大，更不用说把这两个词连起来学习了。

动画导演所涵盖的内容确实很多，它是一门综合学科，不仅它的影响力和作用涉及社会和生活的各个层面，从学科教学到学生学习同样也是一个相当广泛全面的过程。它几乎涵盖了全部的艺术、设计与影视概念的学科知识，这里还不包括大量的相关数码动画软件的学习。

有同学也许会有疑问：“动画导演不就是导演动画的人吗？为什么还需要学习那么多动画导演本身之外的内容呢？”

要回答这样一个问题其实不难。试问有哪个导演专业的学生一毕业就能去做导演？在动画行业中也是一样，有谁能够放心让一个初出茅庐的“菜鸟”去执导一部动画片呢？将动画作为定语加在导演之前，既是一种修饰，同时也是一种限制。我们可以说，动画导演是运用动画作为表达工具的导演，他所要做的，因为“动画”一词的加入，会变得更多、更复杂。

不提毕业之后的就业，仅是在学校专业学习的创作阶段，学生也绝不可能只做个“正儿八经”的“动画导演”就了事，他们始终是要参与到创作的每一个环节中去的；也只有参与并深入创作的每个环节，才能够真正理解动画，真正理解动画导演所需要的

素质。这也是我在一开始提到课程设置难题的原因。动画导演这门课程实际上是与其他课程紧密相关的，学生对于这门课程的学习不仅仅要集中在这一段课程时间内，同时也是需要贯穿到整个 3 年专业学习中去的。学生对于动画导演知识的理解与运用也必须通过其他方面知识的丰富与深入才能得到进一步加强，也正因为如此，动画导演的学习也不仅仅是看某一本书或是某一本教材就能解决的问题。

我自己在学生年代也是在摸索中成长的，自己通过亲身执导制作了几部动画短片，才对动画的概念与动画导演的工作有了一个较为直观的认识。所以关键的关键还是要去实践。编写这本书的目的，也是想将我这么多年来在动画与动画导演的学习、教学与实践过程中所总结的一些思路、理解来跟大家分享与交流。

创作动画不同于拍摄一般的真人电影。动画完全是一个“无中生有”的过程，不光要有好的想法、好的理念，同时也要有好的表达，更重要的是实际的表达。所以在这本书中，很多时候，笔者不仅仅是站在一个动画导演的角度，有时也会站在一个制作者的角度上去和大家一起看待问题与分析问题。我相信这也是一个真正富有经验的“动画导演”需要具备的基本素质。

本书在编写时得到了广州美术学院设计学院数码艺术系系主任陈小清老师的细心指导，也得到了各位同事和朋友的鼎力支持。特别要感谢我的学生们给本书提供大量的原创作品范例。

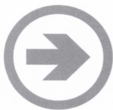
目录 Contens

目录 Contens

第 1 章
动画是否需要导演



CHAPTER



动画是否需要导演？答案是肯定的，导演在动画的制作中起着决定性作用。导演是一个动画影片的执行领导者。导演的工作，决定着动画影片的整体架构，也决定着影片的表现风格，同时还决定着整个动画影片的叙事和节奏。动画制作各个部门的"Animator"（动画师们）在创作时所展露的才华和创作时付出的努力，都是通过导演的整合与协调才最终展现在观众眼前的。动画影片的所有创作都是导演意图的反应。导演的思维、品位和表达方式都是通过影片中的每个设定、每一个镜头、每一个剪辑，甚至每一句对白来传达的。动画是一种交流的媒体艺术，我们可以把观众在观看动画时所看到的影像、听到的声音，包括感受到的叙事，都看成是观众与动画制作者的交流过程。在这个过程中，导演充当与观众交流的首席对话人，并作为整个影片背后庞大的制作系统的代表，与观众进行沟通。这种沟通是复杂的，同时也是直接的。这种沟通之所以复杂，是因为在这样一种交流中，导演通过影片所传达给观众的内容和信息量是巨大和综合的，影片在放映时所呈现出的各个层面都能够被单独视为一种综合信息的传递；这种沟通之所以直接，是因为导演把影片复杂的元素通过自己的理解和感受进行整合，或者说，导演把整个剧本的客观描述与自己的主观认识捏合成一个整体。我们可以说，因为观众看到的是有时间长度的影像作品，所以观众感受整个影片的过程，就是观众与导演直接对话的过程。

如果我们把整个动画影片看成是一部交响乐，那么导演就是那个挥舞着指挥棒并带领音乐家们演奏的指挥。一个编制齐全的交响乐团所演奏出的音乐，包含着大量音高不等的音符、变化多端的和弦以及抑扬顿挫的旋律，还包括多种乐器富有个性的音色、演奏家赋予情感的理解；而听众所听到的是一个丰满而富有层次的整体，是一部震撼人心的交响乐，这种整体是在指挥的协调下产生的。指挥是代表整个乐团与听众交流的代言人，而导演在导演影片并与观众交流的过程中，也起着相当类似的作用。

动画需要导演，但是动画导演并不需要像电影导演那样拿着大喇叭冲着开阔的外景地大声指挥各个部门的配合，指导各个演员的表演，他们可以坐在空调房里，对着电脑喝着可乐来执导影片，但是这并不意味着动画导演所做的仅仅只是坐在房间里喝可乐。在大多数时候，动画导演所要了解到的关于影片制作的细节可能要比

一般的电影导演更多。一个好的动画导演不只是发号施令，他必须要深入动画制作的每一个环节进行具体指导。作为动画导演必须意识到动画制作与直接拍摄相比较，流程更为复杂，所涉及的层面包括艺术、技术和人力资源配置，更需配合默契。各个环节实现无缝连接，才能达到预想的效果，这是一门非常高深的学问。试想一下，一位完全不了解自己部下的将军带兵打仗会产生多么严重的后果。导演对动画制作本身的了解深入程度决定了导演与制作部门的沟通效果，直接影响着导演个人思维和想法的表达。动画影片的创作过程，透彻地讲，实际上是动画制作部门——实现导演意图的过程，如果导演对制作流程不够熟悉，在运行过程中会导致沟通不畅，其结果必然是无法实现最佳效果，导演这个代言人也无法与观众进行良好的沟通。

正因为导演对于动画制作流程的熟悉程度直接决定着动画影片创作的成败，所以世界大多数成功的动画导演早年都是工作于各大动画公司的动画制作部门。多年的基层制作经历，使得他们能够清晰、深入地了解到动画制作的细节，这使得他们在以后的动画导演过程中，能够正确地对制作环节作出专业的判断。无论是构思影片风格或是选择表达方式，都能够站在制作者的角度去考虑方案的可行性，这一点是非常重要的。再好的想法，如果无法在制作中得以实现，也仅仅只能停留在纸面上。

被称为“动画之王”的日本著名动画导演宫崎骏先生当年放弃了家业，抱着一份对漫画和动画的执著，加入了当时几乎是日本唯一的动画制作公司——东映动画（另一家是手冢治虫的虫Por，不过当时还没形成气候）。宫崎骏在刚刚进入这家公司的时候，也只不过是一名普通的原画师，但是正是这种基层的实践锻炼，给宫崎骏往后的导演生涯奠定了一个良好的基础。随着以后慢慢发展成熟，宫崎骏又曾在《太阳王子霍尔斯的大冒险》中担任“场面设计”，直至目前成为日本乃至世界动画界的著名动画大师（见图1-1）。

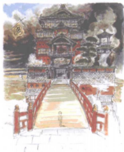


图1-1　宫崎骏在影片构思初期的手稿

蒂姆·伯顿（Tim Burton），这位被称为“鬼才”导演的大师，早年毕业于加州艺术学院，并得到了一笔迪士尼赞助年轻动画师的奖学金，于是开始学习动画制作。几年后进入迪士尼动画公司工作，也是作为基层的制作人员而非导演。熟悉蒂姆·伯顿的朋友应该了解他那怪诞诡异的风格（见图1-2、图1-3），这显然与迪士尼可爱亲切的风格不符，所以没多久，他就离开了迪士尼。虽然风格相冲突，但是蒂姆·伯顿仍从迪士尼的动画制作运作的实践工作中受益匪浅，最终成为一位动画与真人影片的双料导演。

从上面的这些内容我们不难看出，动画绝对需要导演，而且是还真正了解动画制作的导演。因为动画是一门需要经过严密计划和通力合作的艺术，作为贯穿和控制整个过程的关键性人物，导演必须对各个部门工作流程的每个细节都有一定的预见性和掌控能力，这与导演对动画制作的了解与丰富的经验积累是密不可分的。

在下面的章节中，我们将一起探讨作为动画导演需要了解的最为基本同时也是最为重要的核心概念。



图1-2 蒂姆·伯顿的独特风格一

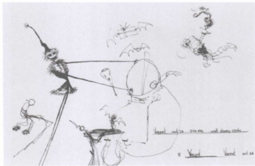


图1-3 蒂姆·伯顿的独特风格二

第 2 章
动画与电影



CHAPTER



2.1 传媒的概念

在第1章中，我们提到了导演与观众之间的“沟通”，那么在这一章中具体说到动画与电影的时候，我们首先需要了解一下“沟通”的概念。

沟通， 在英语中的单词是“communication”，它也有“传媒”的意思。不过这里我们所指的传媒的概念不同于平时我们经常提到的“媒体”，“媒体”在英文中是“media”， 我们所说的传媒是指的沟通和交流的行为和过程， 而“媒体”是指“媒介”和沟通方式。从广义的角度去理解“传媒” 实际上就是 “交流 ”或者称为 “信息交换”。 关于它的实质含义，我们可以这样去理解：

沟通的结果实际上就是交流的双方得到了对方所传达的信息，并成功地将信息转化为自身能够理解的内容。例如，我们看一场电影，通过电影我们了解到了剧情，看到了各种各样的画面，对其中人物有了一定程度的认识和理解。更深层次地说，一部好的电影，能够让观众在世界观和价值观上都得到改变。再比如，我们去画廊欣赏经典的油画作品，同样，我们在欣赏完一幅幅寓意深刻的艺术作品之后，肯定在不同角度、不同方面和不同层次上得到了新的信息。也就是说，这种所谓“改变” 和 “新的信息”实际上也就是传媒导致的结果。用英文来解释也就是产生了“change”(改变、变化之意)。不仅如此，这种交流与沟通，实际上也是双方的。换句话讲，就是我们所谓的“communication”不仅仅是单方面的信息释放，或者单方面的信息接收，这种沟通必须是双方的，所以在英语里，单词“change”的前面加上一个前缀“ex”，就变成“exchange”， 意思是交换。 从字面上理解，这个单词包含了两个方面的内容：一哥是改变，或得到新的信息；另一个是指必须是双方的改变和得到新的信息。从中我们也可以看到传媒的三个方面， 第一个方面是“传播者”，第二个方面是“传播媒介”，而第三个方面是“接收者”——或者叫做“观众”、“听众”等。在这里“传播”和“接受”是相对的概念，传媒中的这两个方面就好像磁铁的N级和S级一样，是互相影响的，只有这样的交流才是成功的沟通。这里面不仅仅包括传播者向接收者所传达出的信息，同样也包括接收者在接收到传播者所传达的信息之后的反应，而且这种反应是必需的。反过来讲，

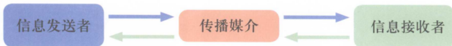


图2-1 信息沟通过程



图2-2 静态艺术中的时间

如果接收者不能够理解传播者所传达出的信息，或者不能向传播者发送反馈信息，那么这样的沟通是不成功的，或者根本不能称为沟通。就像我们上面所讲的一样，"communication"（沟通，传媒）依靠的是信息的"exchange"（交换），建立在双方信息交换基础上的传媒才是有意义的（见图2—1）。

艺术，作为人们交流与沟通的一种形式也是必须遵循这一原则的。特别是商业艺术，它是建立在经济基础上的信息交换，而这样的信息交换与沟通效果直接能够影响到经济利益。也就是说，商业艺术不仅仅视"观众"或者"听众"为传媒中的接收者，同样也必须视接收者为经济买卖中的消费者。要从消费者的口袋中"掏"出钱来，这是商业艺术需要关注的重要问题，而它首先取决于交流和沟通的成功与否。没有任何一个聪明的生意人会愿意为自己完全不能理解或是完全不能达到自己期望的东西"买单"。因此，作为一个艺术创作者，考虑如何与观众沟通，选择适合的交流方式和信息传达媒介是非常重要的。

除此之外，我们还应该认真地考虑另一个关键的问题：时间。时间的概念是贯穿交流与沟通这个过程始终的，我们在听音乐时，随着音符和旋律的流动，时间也在悄然地逝去；而我们看一本小说的时候，时间也会随着书本一页一页地翻过而慢慢流逝；看电影时更是如此，时间几乎与电影票的价钱直接有关。说到这里，也许有人会说："动态的东西能够察觉到时间的存在，那静态的艺术作品，比如绘画呢？静止的艺术也有时间么？"

下面我们就来看一个例子（见图2-2）。图2-2是一幅静止的艺术作品，但是如果大家将自己欣赏这幅画的过程稍作分析，也不难发现，时间是同样存在的。原因

很简单，没有人能够一眼看完画面上包含的所有信息。一般来讲，我们都会注意画面上最引人注意的地方，先看到最吸引人眼球的位置，然后再逐渐地以那个地方为视觉中心向周围扩散，从而看完整个画面，得到画家所要传达的信息。具体到这幅画，就是我们先看到画面中心的两个男性角色，然后是站在背后的两个人物，再是空中飞行的吸血鬼，最后看到画面远处的背景（当然具体的顺序会因为人的注意力不同而稍有差别，但大体趋势还是一致的）。通过分析我们可以发现，原来我们在画面上所谓的视觉中心，其实是由于画面的构图关系、色彩关系、明暗关系和绘画的详略关系所决定的，而这些关系直接决定了我们观看画面的“顺序”。并且通过我们的进一步观察，我们还可以慢慢发现这个顺序有着它特定的含义。那么，这类欣赏的顺序是偶然的或是随机形成的么？当然不是，这类顺序是经过画家的主观思想安排的。这幅画的作者，正是利用画面的各种元素来巧妙地设置好这么一个观察顺序，从而尝试引导观众在观察的时间内完成有效的交流和信息沟通活动。

由此可见，时间也是传媒概念中非常值得研究的一个部分，世界上不存在绝对的静止画面，只要出现“顺序”和“过程”，那么肯定存在时间，我们上面已经说过，传媒是沟通和交换信息的过程，所以传媒是需要时间的。

不仅如此，这里所研究的时间也并不是绝对的时间。在这里我们要介绍两个时间概念，一个是物理时间，另一个是心理时间。

物理时间很好理解，就是我们手表或者时钟里滴答滴答走过的时间刻度，它是一成不变的，而是稳定的、机械的。那什么是心理时间呢？其实大家更多地是生活在心理时间之中。相信绝大多数的人都有这类体会：当我们拿着一束鲜花焦急地等待着自己心上人的时候，我们总是不停地做一件事，就是看表。为什么？因为我们觉得时间过得太慢，而时间是不是真正过得很慢呢？当然不可能，这只是我们的心理在起作用。而当我们考试时，还剩最后一道问答题没有做，而时间只剩下十分钟的时候，心急如焚的我们也会不停地看表，而且抱怨时间怎么过得这样快，实际上你手上的手表完全没有任何异动，躁动的是考生的心理。这就是我们所说的心理时间，在传媒过程中，心理时间是主导。好的电影结束的时候会让观众恋恋不舍，不愿起身离去，而一部味同嚼蜡的影片的结束对于观众则是一种解脱。同样都是90分钟，但是给人的感受是完全不一样的。所以心理时间的概念也将是本书在后面的内容中会反复提到的一个知识点。

静态的视觉艺术是有时间概念的，那动态视觉艺术的时间概念就更加明显了。所以有人说搞影视，实际上就是在“玩时间”，在一定的时间长度内，利用动态影像进行视觉信息表达。正因为这样，才有先后顺序，才有起因经过和结尾的产生。随着学习的深入，我们也会发现时间确实有很多值得“玩味”的地方。

到这里，我们已经了解到了传媒与时间的概念，现在我们可以带着这两个概念

正式进入视听的世界。

2.2 电影与导演

这是一个很大的概念， 首先还是让我们来简单了解一下电影的历史。

电影诞生在法国，出身自法国里昂照相材料制作商家庭的卢米埃兄弟用他们称为Cinematograph的装置拍摄下动态的画面，然后放映给许多当地怀着一片好奇心而来的民众观看。结果大大出乎意料，所有在场的人都被眼前这个神奇的魔法箱子给震撼了——平面的幕布上，居然投影出我们平常虽能用眼睛看到但无法记录的动态影像，一切都是那么的栩栩如生。即便初期的图像质量不敢恭维，但这个开天辟地的发明足以令人惊呼不已，自然也没有人会在意那黑白的画面和模糊的效果了（当然，也没有声音，不过鉴于当时观众的惊讶程度，估计没几个人会想起声音来）。影片的放映地点巴黎格兰咖啡店印度沙龙，也因为这个爆炸性的发明而闻名遐迩，并被载入史册。这一天，1895年12月28日，成为电影的诞生日。

一年之内，电影就传遍了人类文明所及的欧、美、亚、澳各洲，鉴于当时既没有电话也没有网络，这样的传播速度已经是相当惊人，人们几乎是奔走相告，电影这个新名词迅速成为当时最流行的话题之一，当然，现在仍然是这样。

那么电影为什么能够在薄薄的幕布上投射出动态的画面呢？为什么能够让上到皇宫国王下到乡间农民都叹为观止，争相一睹神奇呢？下面就让我们一起了解一下电影播放的原理。

实际上，电影的原理非常简单。大家小时候在无聊的课堂上可能玩过一种游戏，把书的每一页的页脚都画上小人儿，每一页是一个动作，然后飞快地翻动页角，我们可以发现小人儿动起来了，这就是在基本意义上的电影。而电影的始祖，是一个被称作帕里士西洋镜的玩具 （英语叫做“thaumatrope”）。其制作方法是：一块硬纸板，一面画着鸟笼，另一面画一只鸟。纸板的两侧各打两个孔，系上线绳。绕足了圈后，拉紧线绳，使纸板快速地转动，这时，人们能看到，小鸟进到笼子里去了。这个跟我们平时玩的“动态小人书”其实是一个道理。如图2-3和图2-4所示为一些早期的类似thaumatrope的装置。

这种现象被称为“视觉残像”，简单地说就是光刺激物停止作用后，在短暂的时间内仍然会在头脑中留下印象，这种“印象”不会马上消失，而是以图像的方式残存在我们的视觉神经上，而这时，下一个图像出现，这样会叠加到刚才的残像上，于是，我们就看到了叠加的影像，如果我们看的是一张张光刺激下的高速依次呈现的连贯动作图片，那么我们也就能够看到一个连续动作的动态影像。通俗地说，电影就是一种视觉错像，简称为错觉。因为实际上这些投映出来的动态影像都

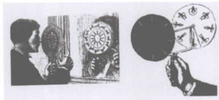

图2-3　视觉残像一


图2-4　视觉残像二

并不是真实地实时存在的，我们在电影上看到的角色、看到的物体、看到的空间，实际上都是错觉，因为那只是一张薄薄的荧幕，什么实质的东西都没有。而现在十分流行的3D、4D电影，本质上也只不过通过更多的手段来加强这种错觉而已，让观众有如“身临其境”的感觉，但是无论如何模拟，终归只是自己的大脑给自己开的玩笑罢了。但即便这只是大脑给自己开的玩笑，人类依然对此乐此不疲，电影从它诞生的那一天起迅速地成为世界上最流行的娱乐方式。随着电影的发展，它不再仅仅作为动态影像的记录者，更多的时候，电影是作为不同世界的创造者和展示者，观众在这样一个魔幻的盒子前，能看到别人的世界、过去的世界、未来的世界，还能看到只可能存在于想象中的世界……电影的魅力由此而来，无数观众掏钱涌入电影院观看各种各样的电影，电影发展到现在已经成为一个巨大的产业。就这一点而言，恐怕连卢米埃兄弟也没有想到这项发明能够改变整个人类的生活和娱乐方式。看看现在的好莱坞和在世界各地崛起的电影产业，这种风潮仍在继续。

当然，有一点必须说明，电影之所以能够成为这样一个魅力无穷的产业，靠的绝不仅仅是那个被称为“视觉残像”的“把戏”。

那电影更为让人如痴如醉的地方是哪里呢？答案很多，但是任何一个版本的答案都会包含“镜头叙事”这个关键词。什么是“镜头叙事”？要了解这个词的概念，让我们先来看看与电影有类似之处的另一种艺术形式——话剧。

话剧之所以说跟电影有类似之处，是因为话剧同样是面对观众来演出，而且是模拟一种现场感，话剧演员在台上都是扮演别人，而观众在看的时候当然也不会时刻提醒自己是坐在戏院里，是在“看”表演，他们往往都会产生身临其境的幻觉，越好的话剧，越好的表演，这种感觉就会越强烈。所以，从这个层面上讲，话剧跟电影都有着很强的“欺骗性”，它们在这一点上是类似的。然而电影和话剧却有着一个本质上的区别，特别是对于观众来说，这个区别尤其明显。我们在看话剧的时

候，目光和观察点往往是游离的。当然，一个好演员懂得如何去抓住观众的吸引力，但是即便是这样，仍然需要观众主动地去把目光移到他（她）的身上。而事实是，演员肯定管不了观众看哪个地方，更细一点讲，演员无法把观众的注意力毫无干扰地集中在其衣服上的一粒小小的扣子上，因为相对而言，在话剧里，台上的一切表演都是被动的，再好的演员都无法随心所欲地控制台下所有观众长时间的注意力。但是电影可以，因为电影有"镜头叙事"，或者我们说现代电影有"镜头叙事"。

所谓"镜头叙事"，就是用镜头讲故事，也有人说是用"画面讲故事"。我个人更加倾向"镜头"这个说法。相对画面而言，镜头更加符合电影的概念，因为任何影像都是通过镜头来拍摄和记录的。从这个角度来说，镜头是途径，而画面是结果。镜头的最大魅力就是它包含镜头运动、镜头角度和景别的概念，而这些元素，正是导演手中展示影片的工具，就好像画家手中的画笔、雕刻家的雕刻刀一样。通过不同角度、不同景别和不同运动镜头的使用，导演可以在主观上展示他想展示的东西；所有制作部门制作的内容（除了声音），都是通过镜头来形成画面，最终呈现给观众的。而观众在看电影的时候完全是被导演引导，他们所见到的内容都是导演精心安排的结果，镜头以外的事情，观众当时不会知道，也不会关心，因为他们完全被导演"牵着鼻子走"。如果导演用特写镜头拍摄角色衣服上的小扣子，所有观众都会去看那个小扣子，因为除了这颗小扣子任何内容都在画面之外，在镜头之外，也自然在导演想要表达的内容之外了。

随着电影拍摄技术的发展，镜头所能做的事情越来越多，所能够表达的内容自然也就越来越丰富。《公民凯恩》中外景镜头和运动长镜头的运用，让导演的"主观引导性"进一步加强。这样，即便是坐在影院最后一排的观众，也能够清晰地了解到影片的故事叙事，非常流畅地和导演沟通。导演可以通过镜头展现他们想展现的，隐藏他们不愿意或者是暂时不需要展示的；也可以强调他们想强调的，而弱化他们不想强调的；更能够运用一些特殊的镜头和拍摄手法来表达一种共鸣性的感受。总之，再客观的电影，即便是纪录片，也充满着导演本身主观的理解和表达，这一点也让我们把电影和新闻图像区别开来。

电影也并不是在它开始出现的时候就存在镜头叙事，电影一开始也并没有"导演"这个概念。初期的电影，只是一个用来记录影像的机器，充其量也只能算是一个话剧录影机。造成这种现象的原因有很多，一方面是因为当时的人还没有意识到电影语言的魅力，还未能从绘画、照片和话剧表演的层面上跳出来，而更多的原因则是受当时的电影拍摄器械限制。在电影出现的初期，电影拍摄和放映的器具都是庞大和笨重的，人们很难轻松地移动摄影机，当时既没有摇臂也没有轨道，所以也就自然没有跟拍之类的运动镜头和摇镜头了。而随着电影本身的硬件条件得到

改善，也开始出现边移动摄像机边拍摄的运动镜头。当运动镜头出现以后，人们逐渐发现，镜头中拍摄的内容不一定就是客观的一种记录，镜头也可以用来表达拍摄者的主观见解，拍摄者可以有选择性地拍摄一些东西，一旦拍摄者主动或是被要求对所拍摄的客观内容进行筛选，那么就在一定程度上出现了主观描述，而那个拍摄者或者是提出要求的人，实际上就是在行使电影导演的重要功能。而从这个角度来说，与其叫做导“演”，不如称为导“拍”更合适。

在运动镜头出现以后，电影工作者又慢慢发现，如果把不同角度、不同内容的镜头按照一定的顺序组接起来，影片就能够产生丰富的含义，而且同样的几个镜头，随着镜头组接的顺序变化也会产生含义完全不同的结果，随着镜头顺序排列的不同，其所表达出来的意思也会产生变化。镜头与镜头之间是有含义的，我们看一段情节，不单单取决于某一个镜头所传达出的意义，我们还必须看这个镜头的前一个镜头与后一个镜头所表达的内容，然后再由我们的大脑将这几个镜头进行某种逻辑上的联结以产生我们所理解的含义。这一逻辑化的过程，取决于电影画面镜头所播放的顺序。这种顺序是经过安排的，它并不一定就是客观的一种记录，更与拍摄顺序没有直接关系。我们再来看《低俗小说》中的一个例子（见图2-5、图2-6、图2-7）。

当两个杀手进入房间以后，我们可以看到两人打开了电梯门并走了进去；而在下一个镜头中，两人在一个貌似电梯的小空间内对话；第三个镜头则是在一个走廊中，两人从一个门里出来。看完这三个镜头，观众从逻辑上看，肯定是两个杀手通过电梯从低层坐到了高层，然后打开电梯门进入了走廊，这一点，观众在看电影的时候是自然而然地接受并深信不疑的。实际上，根本不会有人怀疑这样的逻辑。然而，这恰恰就是电影镜头语言中有意思的地方，我们可以说电影中是这么一个时间顺序和空间，但是我们绝对不能简单地认为在真实拍摄时也是这样的一个时间顺序和空间顺序。我们可以这样尝试思考一下：有没有可能这两个镜头在拍摄的时候先后顺序是反过来的？有没有可能电影中那个电梯的门其实根本不是真正电梯的门？


图2-5 《低俗小说》镜头一


图2-6 《低俗小说》镜头二


图2-7 《低俗小说》镜头三

有没有可能第二个镜头中的走廊和第一个镜头中的房间根本就不在同一栋楼房内？有没有可能第一个镜头的拍摄时间与第二个镜头的拍摄时间之间间隔了好几天？

在经过认真的思考过后，大家会发现我们上面的假设都是有可能成立的。这里所要告诉大家的其实就是电影语言中的逻辑有可能跟现实拍摄情况是相差甚远的。而这也正是电影的最大魅力。我们可以这样说，我们在电影中看到两个镜头之间产生的逻辑关系是导演让我们所感受到的逻辑关系，但这与现实中的情况则完全可能是两回事。我们在电影中这样去理解镜头之间的含义，是因为导演想要我们这样去理解，而不是由客观事实所决定的。前文提到过的"视觉欺骗"这个概念即如此。影视艺术实际上可以说就是一种"错觉"——由导演为主导制造出的一种"错觉"，通过画面、声音和画面镜头的组接营造出让观众"身临其境"的感受，而这种感受实际上都是虚拟的，观众只不过坐在一个空旷的剧院中面对一张薄薄的屏幕而已。镜头语言运用的过程，实际上就是思考如何运用镜头元素的组接来表达导演主观信息的一个过程，是导演利用镜头元素来"叙事"的一个过程，这种叙事行为是具有强烈主观意识的。

作为一个导演，必须深知任何客观的素材在自己的手中都可以加入自身的理解和意图。如何去运用这些素材去"叙事"，去"表达主观信息"，是导演需要深思熟虑的问题。

具体的镜头叙事方法，将会在以后的内容中重点介绍。

2.3 动画与导演

说到动画的历史，其实最早的动画甚至比电影历史还要悠久，还记得我们介绍过的一种叫做"thaumatrope"的玩具么？其实那个也是动画的鼻祖。的确，当我们从原理的角度去理解动画的时候，我们会发现动画和电影其实是一类东西，因为它们本质上都是在利用视觉残像所造成的动态画面错觉。我们稍作对比可以发现，动画也像电影一样有画面，有声音，而且也有镜头的概念，我们同样也不难在动画中发现我们上面提到过的"镜头叙事"，动画几乎能够享有电影所具有的一切特征。再看看好莱坞的各种各样类型的电影之中，我们也经常能够发现动画的身影，有时候甚至是在票房冠军的位置上。从这个理念上来讲，电影与动画是一回事，至少发行商和观众们是这样认为的。

所以关于动画概念的界定，我们很难简单地去划分，有人说动画就是"画出来的电影"，也有人说动画是"不用实拍制作出来的电影"，这些说法都有一定道理，但是他们的正确性还有待探讨。我们看看下面这个例子（见图2-8~图2-10）。这三幅图是加拿大动画大师诺曼·麦克拉伦的著名动画短片《邻居》中

的画面，该片荣获1952年的奥斯卡最佳动画大奖，大家在画面中看到的角色都是真人，看上去所有东西都是实拍的，那为什么这样的短片归类在动画短片之中而不是实拍短片呢？如果大家仔细观察，还是能够发现，画面中的人物运动并不是像实拍电影中的那样流畅，而且他们在影片中的行为也并不是跟现实中的人的行为那样写实，换句话说，就是有很多夸张的成分，除此之外，在该片中也有一些十分概念化的表达，比如小小的木头房子模型就代表了两个角色的家，一朵小花代表的是“利益”、“好处”这样一些概念等。

实际上，这个动画是麦克拉伦通过摄影(注意：是摄影，不是摄像)的方式，逐帧逐帧地进行拍摄的短片，这种拍摄方式有点类似我们看过的“定格摆拍动画”，只不过这个动画中所运用的角色是真人而已，但在短片中，真人只是道具的一部分，而不是电影中所谓的“演员”。然而，从主观上主导这部片子采用此手法的人——麦克拉伦，无疑就是这部动画片的导演。

我们再来看一个例子（见图2-11、图2-12）。其实这类型的电影很多，特别是科幻或者奇幻题材的电影，其中有很多虚拟的场景和角色，更需要导演主观意图的展现。因为在现实生活中，这类场景和角色是不可能靠实拍拍摄而来的，所以这类电影中运用了大量的特效，一般来讲，就是使用CG技术（computer graphics）来创建、模拟这些内容。这类型的电影在好莱坞奥斯卡颁奖典礼和票房榜上都是备受



图2-8 《邻居》镜头一



图2-9 《邻居》镜头二



图2-10 《邻居》镜头三



图2-11 利于CG技术创作的人物形象



图2-12 利于CG技术创作的机器人形象

青睐的，我们所熟知的魔幻巨作《指环王》就曾荣获奥斯卡最佳电影长片大奖。在这些电影中，真人表演与虚拟特效结合得十分完美。有人说“动画就是用非实拍方式制作出来的电影”，那这类影片能不能算动画呢？

事实上，在笔者看来，我们很难用一两句话将动画的概念完全界定出来，随着电影拍摄手法和图形图像技术的发展，往往在电影中我们可以看到动画的影子；而在动画中，我们也可能找到电影的元素，它们之间的界限已经相当模糊。所以在这样一种情况下，我们与其死抱着概念定义不放，不如探讨一下动画有哪些特性更加实际，概念有时候会把一些东西限定得太死，其实艺术这类东西，我们更应该运用和创造，而不是想方设法地用几句精辟的语言去概括它，实际上那也是不可能的。毕竟艺术存在于历史长河中已经上万年，直到今天仍在发展，在如此众多艺术分支和众多艺术门类面前，用语言去概括性地下定义难免显得有些匮乏。

那么，动画到底具有哪些特质呢？

1. 虚构化

这种虚构主要体现在两个方面：第一，题材虚拟化。在动画中，我们的题材可以是任何内容。我们既可以讲述泥土之下蚂蚁窝里发生的故事，我们也可以讲银河系乃至整个宇宙的故事。很多动画的题材跟现实生活是有一定距离的，这些题材所涵盖的内容更像是用孩子的视角去看世界。在这个世界里，一颗童心所关注的，很有可能是不现实的，但一定是妙趣横生、充满想象力的。但是这种题材也绝不是架空虚构的，它们仍然是来自于生活，只不过有些“异想天开”罢了。

第二，逻辑虚构化。关于逻辑虚构化，我们可以在这里引申出一个世界观的概念。所谓世界观，我们可以看做一个世界的逻辑、一个环境的逻辑，或者说一种游戏规则。我们按照一定的游戏规则来创造另外一个世界，构建另外一种逻辑架构，而这种世界的逻辑往往在动画中是最能够充分体现的。打个比方，如果你身边有人质疑唐老鸭和米老鼠为什么能说话时，你一定会认为这个人是来自于外星球。当然，在真实世界里，如果一只猫冲着你说话，估计你能吓个半死，但在动画里，你都欣然接受，没准还能视这只猫为偶像。比如怪物史莱克里那只可爱的西班牙猫——这就是所谓的世界观，在史莱克的世界观里，猫当然是可以说话的。我们再举一个例子，在动画里，充满着各种表现方式，比如角色被重物压成一张纸片，或是在看到吃惊的事情后，眼珠子都蹦出来了……我们在看这些动画的时候一般是哈哈大笑，而在现实世界中，真要面对这样的情景估计没几个人能笑得出来。在动画的世界观中，观众是习惯而且乐于看到角色被折腾得死去活来。在动画里，即便是脑袋被砸入身体中，用手一拉也能拉出来，这就是动画的逻辑。这种逻辑跟我们的世界完全是两种概念，也许，这也就是很多人喜爱动画的原因吧——从荧屏上我们

能够看到许多似乎相似而又截然不同的世界。

2. 夸张化

在动画中，夸张手法的运用也是司空见惯的。这种夸张是针对角色或事物的特性而进行的一种强调。从表象来看，这是不写实的，因为他们已经被夸张到超过其本来面目的程度；然而，从深层次的表达来看，这却是另外一种写实，适当的夸张反而增强了事物属性带给我们的感受，使表达变得更加纯粹，更加一目了然。

一般来讲，动画中的夸张有形象夸张、动态夸张以及修饰夸张三种基本模式。

一是形象夸张。可以这么讲，动画里没有任何形象是没有进行过夸张的（见图2-13~图2-15）。

这种形象上的夸张是对角色性格或者整体感受的一种包装，很多内在的、精神的元素也可以通过外在的形象造型体现出来。其实这跟真人电影中的化妆和道具作用是类似的，只不过在动画里更为自由、更为极端罢了。

二是动态夸张。实际上就是指动作与表情的夸张。在传统的2D动画中，动态上的夸张集中体现在拉伸、挤压、变形三种表现上（见图2-16）。

三是修饰夸张。修饰这个词来自于文学，用在动画上，我们可以理解为描述某种状态或是烘托某种气氛时所使用的手法。比如我们在文学中有一个修饰成语叫做“晴天霹雳”，而在动画中我们也能找到类似的修饰方法，比如我们的角色在听到



图2-13　迪士尼笔下长着圆圆耳朵的米老鼠

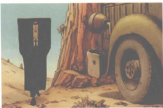


图2-14　《疯狂美丽都》中身体几乎完全是长方形的黑帮打手



图2-15　《地狱新娘》中跟球一般浑圆身体的没落贵族



图2-16　夸张的形态

某种“噩耗”的时候背景会突然一下变黑，然后出现一道闪电，角色的脸色也同时变成蓝色（这种表达在日本动画片中十分多见）。其实谁都知道在现实生活中要让“晴天霹雳”如此配合的情况几乎是没有的。所以，我们可以将动画中常见的这种表达方法看成是一种修饰方式上的夸张。类似的例子还有很多，比如角色在快乐或是幸福的时候背景会突然变得绚丽无比，各种奇妙的颜色喷薄而出，还有不少小天使围绕着我们的主角。这也是一种典型的修饰夸张，通俗一点讲就是“将抽象的修饰具象化”。

3. 延展化

动画的延展性是动画本身能够长期发展壮大的重要因素。我们在看待动画本身的时候不能简单地认为动画就是“动画片”或者“动画电影”。动画是一个相当大的概念，我们这里指的当然是它的传媒概念，而不仅仅局限在制作层面。所谓动画的延展性，就是指动画以电影或是电视作为主体媒介，由一个中心向周边延展，并产生翻倍的传播效应，涉及的领域已经覆盖到大量与其本不直接相关的行业和范畴。以著名动画角色米老鼠为例，米老鼠本身是迪士尼动画电视片中的角色，作为一个成功的动画角色，其影响范围早已超越了电视或电影媒体，延展至服装、玩具、文具、日用品、电子产品、食品等多个领域。现在，我们不能只将米老鼠看

做是一个动画片明星，从商业的角度来讲，米老鼠这个角色已经成为了一个“品牌”，其延展性给它带来了巨额的经济效益。在中国、韩国等国家，动画由于“延展性”这一特性，被推到了“产业”的高度（在中国，是否真地成为产业，还有待考证）。动画的“延展性”也使得动画的核心概念及其延展出的对“周边产业”的影响形成了一个“食物链”，这个食物链不仅是信息传播链，也是一个形象品牌链，更是一个商业价值链。虽说这种特质并不是动画所独有的，但是它的能量和作用在动画这个领域里体现得非常的突出。动画的延展性是一个整体概念，它使得任何动画创作者在设计动画内容的时候都必须重视动画的这一特性。

综上所述，我们既可以把动画看做是电影的一个部分，同样地我们也可以将动画看做是一种独立的影视艺术门类，这取决于我们从哪个角度去看待动画本身。作为一个动画导演，我们在最初构思动画的时候，就必须认真负责地考虑到上述所说的几项动画特性，这是我们作为一个动画导演必须首先思考的问题，只有这样，我们才能将自己与真人电影导演区分开来，保证动画影片在自己的执导下充分发挥它的艺术价值与商业价值。

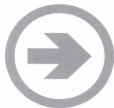
那么，作为一个动画导演，我们除了要深刻体会与认真思考动画的特性之外，还需要具备哪些素质呢？在下面的章节中，就让我们来看看动画导演所应具备的素质。

第 3 章

动画导演所需要知道的



CHAPTER



3.1 动画的制作方式

在上面的章节中，我们已经讨论过，作为一个动画导演，必须了解动画的基本制作工序，这直接关系到导演意图的表达。导演在构思影片拍摄手法和表现手法的时候，必须要考虑到制作上的可行性，这一点是毋庸置疑的。再好的想法，表现方式不适合、表达手段不现实、制作要求不实际，都会造成不必要的甚至是毁灭性的损失。动画电影是影片与观众的交流，但在这个交流过程进行之前，首先还是导演与制作人员的交流，而且这个交流直接关系到影片与观众交流结果的成败。因此，作为动画导演基本素质的第一要素，就是了解动画的制作方式。

下面我们就来了解动画有哪些制作方式。

1.传统手绘

传统手绘动画是最为基本也是最为传统的制作方式，我们也可以称为“有纸动画”。有纸动画，顾名思义，就是在纸面上进行每一帧的创作，然后利用“线拍仪”(见图3-1、图3-2)拍摄下所画的内容，再用相关的软件进行依次播放，并调节

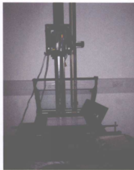


图3-1　利用“线拍仪”逐帧进行创作

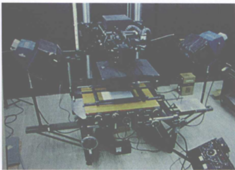


图3-2　“线拍仪”的工作原理

动画效果。一般用来制作传统动画的动画纸，上沿都有一排圆形或长圆形的孔，通过这些孔，动画师使用 “定位钉”将一张一张的画纸串起来。这样就可以保证每一帧的画面都能够对齐，同时，也便于动画师在创作过程中随时翻动纸面来进行动画效果的预览检查。在进行传统二维动画的创作中，一般分成动画师和原画师两种制作人员：原画师负责绘制关键帧，负责控制角色运动的动态以及节奏；而动画师则是负责添加中间画的任务，根据原画师所指示的动态和节奏让关键帧之间能够产生流畅的过度。纸面上的动画完成以后， 再由上色部门进行勾线、上色。

这种方式从动画诞生到如今，都没有任何实质性的改变。近年来虽然有一些二维动画制作的相关软件出现， 但也只是在勾线、上色以及特效方面有所帮助，并没有根本地改变传统二维动画制作方式。手绘，仍然是二维动画制作流程中的主要工作。

这种制作方式强调的是“绘画感”， 手绘所具有的随意性和自由潇洒的笔触感给这种动画增添了无穷的魅力，从艺术的角度来讲， 这类动画所呈现的艺术效果是最为多变、最为风格化的（见图3-3~图3-7）。

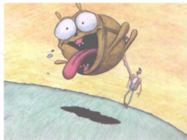


图3-3 铅笔风格的《导盲狗》(Guide Dog)

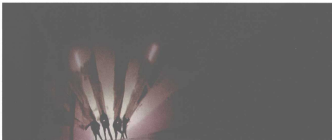


图3-4 钢笔动画风格的《黑客帝国动画版》



图3-5 油画风格的《老人与海》一



图3-6 油画风格的《老人与海》二



图3-7 “中国动画学派”风潮的水墨动画

然而，与此同时我们也了解到传统二维手绘动画的一些弊病，那就是制作工序上的繁琐。正因如此，手绘二维动画在商业运作中逐渐显出其制作效率的不足，特别是在CG电脑科技的介入之后，这一缺点就显得更为突出了。同时，大量的人力消耗也是手绘动画的一大瓶颈。 在已经进入工业级别生产的动画电影领域，复杂且高精度的画面效果是电影制作高水准的基本要求，而传统的手绘动画的确有些力不从心。所以从2000年起，迪士尼公司已经逐步缩减二维手绘动画制作部门，转而大力投资数码三维动画。其旗下Pixar公司所制作的三维动画电影在票房上的无比成功，更加坚定了迪士尼摒弃传统二维动画制作的决心。从1998年梦工厂在《埃及王子》中第一次使用3D数码技术到现在，短短十年内，二维手绘动画的电影市场已经被三维数码动画所颠覆。

虽然以迪士尼为代表的动画电影制作界“重CG弃手绘”的战略已经成为一种世界性现象，但近年仍有不少国家出品了一些非常高水准的传统手绘制作的二维动画电影。比如法国在2003年出品《疯狂约会美丽都》，日本于2001年出品的《千与千寻》，与2004年上映的《哈尔的移动城堡》， 还有同样于2004年上映的<蒸汽男孩>，以及最近上映的《恶童》等，这些电影在市场上同样也取得了骄人的票房，在一定程度上能够和同期上映的三维动画电影抗衡。但我们也必须清晰地看到， 这些动画中已经大量使用到了三维制作技术来弥补二维手绘动画制作上的不足， 因此从严格的意义上讲，这些动画也很难说是传统的全二维手绘动画了。

提到二维手绘动画电影，我们必须说到日本。这个曾经羡慕中国动画的国度，已经将自己的老师远远抛在身后。然而，他们在动画制作中那种崇尚原汁原味崇尚写意的制作风格，以及严谨的制作态度， 无不体现着当年中国动画对他们的深刻影响。日本的几位动画界大师如手冢治虫、宫崎骏等人都曾经对中国动画推崇备至。 当今的日本， 作为一个生产高质量动画的动画制作强国，二维动画依然是主流，以至于与世界三维动画电影风行的潮流有些格格不入。这里仿佛是二维动画甚至二维传统手绘动画的一片净土——观众们仍然乐于看到那些勾线的、带着些许手绘笔触以及鲜亮色彩风格的画面。这不能不赞叹日本已经将二维动画的制作效益发挥到了极致。 金敏、押井守、大友克洋这些如雷贯耳的名字也并没有因为他们坚持制作二维动画电影而变得暗淡失色。相反，他们依然活跃在动画电影制作的第一线，仍然能够制作出产生巨大票房效应和强烈反响的经典作品，以至于日本在世界CG动画浪潮的冲击之下依然高举着二维手绘动画的旗帜。

这里有一点需要说明，虽然二维传统手绘在目前的电影市场存在着被边缘化的趋势，但是这并不代表它没有任何优势可言。二维动画在制作上的确有着工序繁琐、耗费人力的缺点，但二维动画的制作也是相对简单的，所需要的硬件支持也相对三维动画低端得多。要知道，制作一部三维动画电影，动不动就是高性能的图形

工作站和动作捕捉系统等；而二维手绘动画只需要铅笔、动画纸、定位钉和一些低端的相关扫描合成设备即可。所以，从这个层面上来讲，二维手绘动画在短片制作以及学生个人作品创作时，有其优越的一面。另外，从动画运动规律与画面美感的本质而言，二维传统动画所代表着动画原理最为核心、最为基本的表达方式。这一点，即便是三维动画制作，也是不懈追求的。三维动画中角色生动富有张力的动作表现，实际上运用的多是二维手绘动画中的那些表现手法。在世界上任何一个著名的动画教育系统中，除了要求扎实的造型功底以外，学生一进学校就被要求学习二维传统手绘动画制作。因为只有掌握了手绘动画，才能够从本质上理解动画的含义、动画动作表现等。此外，手绘动画的易修改性和丰富的表现力也是目前的三维动画难以匹敌的。以往，竟然有不少三维作品尝试着模拟出二维手绘动画的风格和效果，但至今为止，还没有足够高的技术突破乃至完全替代二维手绘动画。

总而言之，二维手绘动画虽然目前在电影市场上面临三维动画的巨大冲击，但在艺术动画、试验短片以及学生作品创作领域，仍然有着大量的拥护者，仍然具有相当的竞争力，优秀作品也不断涌现。

我们谈论一种艺术表现方式的时候，要分析它的优势和劣势，不能因为它的一些缺点就全盘否定某种艺术表现方式，也不能因为它的种种优势就认为是唯一的选择。我们要做的是结合创作和市场的需要，客观地分析权衡，找到既能实现艺术构想，又能合理利用资源的最适宜的表现方式。

2. 定格逐帧动画

定格逐帧动画也被称为定格动画(Stop——motion Animation)，意思是使用木偶、玩具、黏土以及一些混合材料制作出角色，并“摆”出各种动态，进行逐帧拍摄，将拍摄的“画面”连续放映，使角色“活动”起来，形成一种独特的动画表现形式（见图3-8）。它的发展历史与手绘动画一样悠久，甚至可以说，定格动画



图3-8　定格动画的“动态”效果

比手绘动画出现得还要早，其取材的相对直观性和方便性，使得定格动画更早地从电影中分离出来，成为富有个性与魅力的动画片种。

实际上，最早的定格拍摄技术是来自于真人电影的特技，1907年，在美国维太格拉夫公司的纽约制片场，一位无名技师发明了用摄影机一格一格地拍摄场景的“逐格拍摄法”。这种拍摄法后来当做特技被运用在一些含有奇幻因素的电影中，例如《闹鬼的旅馆》和《奇妙的自来水笔》。 这种被称为 “美国活动法”的新颖拍摄方式，一下子传遍了整个电影界。 而真正将其运用在动画上的是法国高蒙公司(Le Gaumont et compagnie)的爱米尔·科尔(émile Cohl) (原名: émile Courtet)， 他运用可活动关节木偶定格拍摄的动画《小浮士德》堪称定格动画的早期经典作品。 之后，俄国动画之父斯达列维奇(Ladislas Starevitch)在旅居法国期间又将这种活动木偶拍摄手法发扬光大并不断改进，其代表作品有《青蛙的皇帝梦》、《家鼠与田鼠》、《黄莺》和《蝴蝶女王》等。但在当时，手绘动画发展更为迅猛更为成熟，一时间手绘动画如日中天，而定格动画却一直停留在试验动画的领域，难免有些黯淡。 直到法国人让·班勒维和雷内·贝特郎使用一些活动的着色石膏像，创造了一部惊人的影片《蓝胡子》（1937年），它结合了雕像和木偶的特色加上戏剧性的活动照明效果，才开辟了定格木偶动画新的蹊径，逐渐让定格动画走上动画历史发展的舞台。

除了美国人和法国人对定格动画中所作的贡献之外，我们还必须感谢捷克的动画大师们，东欧人的独特视角和幽默感，以及精美的动画制作使得定格动画真正名噪一时，并历史性地跃上了一个新的台阶。

而到了现代，最为具有代表性最为经典的定格动画片一定非英国阿德曼公司的尼克·帕克所指导拍摄的《超级掌门狗》(Wallace and Gromit)莫属(见图3-9)。相信看过这个动画片的朋友都对憨厚可爱的小狗Gromit和老实巴交的Wallace印象深刻，说起来，他们俩应该算是定格动画片中像唐老鸭和米老鼠一般出名的角色了吧。这部系列动画从20世纪80年代末的第一部短片开始至今，已经制作了三部中篇、十部短片以及一部动画电影，四次获奥斯卡奖提名。我们不得不惊叹，尼克帕克这位英国导演确实将定格动画推上了一个全新的高度，真正让定格动画作品家喻户晓。 此外，尼克帕克还与梦工厂合作在2000年推出了一部定格动画长片《小鸡快跑》，并再一次获得奥斯卡提名。在一代一代动画大师的努力下，定格动画终于深入人心。



图3-9 《超级掌门狗》中的经典造型

如果说到定格动画不提蒂姆·伯顿 (Tim Burton)的话，广大的蒂姆·伯顿的“fans”一定不会答应。 作为有迪士尼背景的动画大师，蒂姆·伯顿算是一个不折不扣的反迪士尼风格人物。 他的动画作品不但没有遵循迪士尼那种亲切可爱的风格，反而以诡异怪诞的风格著称。而他最为著名的实验短片《文森特》 (Vincent)



图3-10 《圣诞夜惊魂》剧照



图3-11 《地狱新娘》剧照

就是其中的典型代表。1993年，由蒂姆·伯顿执导的定格动画长片《圣诞夜惊魂》（Nightmare before Christmas）在美国上映，那流畅的动画表演、诡异华丽的画面效果、精彩绝伦的故事情节以及百老汇歌舞剧般的表达形式，都让看过此片的人印象深刻、叹为观止(见图3-10)。时隔11年之后，蒂姆·伯顿又推出了他的第二部定格动画长篇大作《地狱新娘》(Corpse Bride)，在这一部影片中，定格拍摄技术更为成熟细腻，动作更为流畅生动（见图3-11）。最终，这部影片取得了骄人的票房并获得当年的奥斯卡最佳动画长片提名。

虽然最后肥水流了“外人田”，但最终的获奖电影是《兔人的诅咒》这部定格动画，终于捧走了奥斯卡“小金人”。由此可见，定格动画经过多年发展，早就以成熟自信的姿态成为一种鲜明的动画表现风格，并具有相当的艺术价值和市场竞争力。

3. FLASH动画

严格地讲，将Flash动画单独从二维动画中提出来讲，可能略微显得有些多余。但是从笔者个人的角度来讲，以Flash动画目前的发展状态和传播的特殊性，我们还是有充分的理由将它单独列出来讨论。

Flash其实是一个软件的名字，是Macromedia公司推出的一款二维动画制作软件。该软件于2007年被Adobe公司收购，至今已经发展到FlashCS4版本。目前所使用

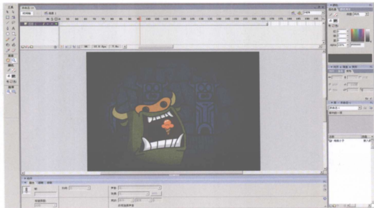


图3-12　赵容浩《旋风小子》

的Macromedia Flash，常用于设计和编辑Flash文档以及Macromedia Flash Player，用于播放Flash文档（见图3-12）。

从本质上讲，目前的这款Flash软件版本仍然是一款手绘动画软件，虽然它含有一些功能能够产生一些自动动画，例如位移旋转以及使用图形库动画等，但是，它的制作方式仍然是逐帧绘制，只不过平台由纸面转移到了电脑上。但也恰恰是这种结合的方式，使得电脑绘画容易修改的优势得以体现并从相当大程度上弥补了以前纸面手绘时绘画修改、上色不方便的缺憾。

而Flash动画真正得以流行以至于让我们单独拿出来讨论的主要原因，还是在其特殊的画面效果以及传播方式上。而这两个亮点都与一种被称为“矢量图形”的技术有关。

“矢量图形”的主要特点在于：首先，由于它独特的计算方式，使得图像的记录方式并不是常规的“点阵式”（也就是我们平常所说的“位图”），而是以色彩范围作为计算方式，所以它并不会像位图那样因为图像放大而变得不清晰。当然，这种计算方式也会导致色彩过度不够细腻，以至于会出现明显的色阶；但这种缺点反而成为Flash动画的一个典型风格，所以我们以往所见到的Flash作品，多以勾线和色彩平涂风格为主。其次，也正因为矢量技术在Flash图像处理中的运用，使得该软件生成的动画视频所占储存空间非常之小，以至于可以非常流畅地在网络传播，也因此而形成了风靡一时的网络动画。作为在21世纪才真正成熟的技术，互联网成

为一个时代的特征，也为影视艺术提供了新的传播平台，Flash依靠其得天独厚的优势飞速地抢占了这片阵地。一时间，Flash制作的卡通MTV系列短片和一些网络小游戏充满了整个网络，已经蔓延到了无所不在的程度。一些专门针对网络人群所制作的幽默系列短片甚至成为"80后"一代人大学时代的记忆之一，可见其社会影响力之大。

从制作的角度来讲，Flash的绘制工具结合数位压感笔进行绘画能够产生十分富有张力和表现力的线条，如果使用笔刷进行平涂，则又能产生非常干净均匀并且鲜亮的色块。更重要的是这种图像可以任意缩放而不用担心分辨率，所以运用Flash创作动画时的自由度是相当大的。很多Flash制作人（国内被称为"闪客"）经常用该工具制作版画或是涂鸦风格的动画。

虽然Flash动画在制作理念上与传统二维手绘动画十分接近，但由于Flash动画本身技术上的一些特别之处，也赋予了其区别于一般二维动画的特殊表现力，这一点也是我们将Flash动画单独作为一种动画制作方式来进行介绍的原因。同时，随着软件开发技术的提高，Flash也在不断地更新版本，而每次新版本都能够使得这种软件的制作效力提升一个台阶，相信未来Flash动画的发展仍然会将其之前所形成的特点继续发扬光大。

其实对于Flash这个软件，其本身的功能不仅仅局限在动画制作上，该软件也包含了网页制作与课件制作的一些功能，由于我们这里探讨的是动画导演所需要了解的动画制作方式，所以关于Flash软件本身的其他功能，我们就不作过多的讨论了。

4. 3D数码动画

在现在的市面上，关于动画制作的书籍卖得最多最火的要数3D动画制作之类的教材了，各种手册宝典充斥着动画爱好者的眼睛。那么，到底3D数码动画制作是怎么一回事？作为一个动画导演，我们需要了解3D数码动画的哪些方面呢？在此，我们将一起来探讨这个话题。

3D是Three—Dimensional的缩写，也就是三维的意思。其实大多数人所理解的三维动画就是所谓看起来很"立体"的动画，这种"立体"在画面视角发生变化的时候最为明显。同时，很多人还觉得三维动画看起来比较"真"，物体的质感和细节十分丰富到位，特别是相对于二维动画的简单层次效果，三维动画从光线到物体质地甚至到角色运动，都显得更加的"写实"。

实际上，以上所提到的"大多数人"对于3D数码动画的看法所包含的其实就是3D动画的主要特点。那么这类特点是如何形成的呢？实现这类特点的原因主要在技术领域。"技术"是一个让很多动画导演和动画制作者头疼不已的一个词汇。场景尺寸、长度、宽度、光子半径、全局光照、次表面散射效果……这类技术名词简直成为一些动画工作者的梦魇。

其实3D数码动画的技术层面主要体现在两个方面：

第一，软件。制作3D数码动画的软件非常之多，比较有名的比如 3ds max、Maya、Xsi等，近年来如Cinema4D、 Blender、Modo之类后起之秀也开始崭露头角。从本质上讲这些软件都是同一个类型的软件，含有的功能也基本大同小异，只是在一些不同的领域有着各自的优点，并且在一些领域也存在着自己的不足。实际上，这种情况很好理解，一款软件能够存在于市场并能够被一定数量的用户所乐于使用，那就证明这款软件有着其得天独厚的优势；而与此同时，市场上和行业内还存在着跟它同类型的软件，那也恰好说明了这个软件本身也存在着一些缺点，而这些缺点在其他软件上能够得到补充甚至成为优势，所以才有另一些用户群体乐于去使用其他软件而没有形成“天下一统”的局面。

第二，硬件。硬件是直接支持3D数码技术发展的重要原因，从图形工作站、手写板到其他辅助设备，这些时代科技发展的直接产物无时无刻不在为数码动画的发展提供技术支撑。想想以前的计算机吧，有房间那么大，要按照现在的生产规模，是绝对不可能大批量使用的。再看看现在的模型建模在一些大的动画电影制作公司中已经进入了3D扫描阶段，而不再是利用软件来进行模型搭建。与其配套的还有3D雕刻数字硬件系统等，大大提高了制作的效率。想想那些《怪兽小屋》中角色逼真的表演，完全来自于运动捕捉系统的数据采集。计算机的运算速度提升也依赖硬件本身性能的升级换代。这也是各种各样技术效果如全局光照、次表面散射效果、毛发渲染等能够越来越好的重要原因。相信未来的硬件发展会更加迅猛，这绝对是导演和制作者的福音，因为这意味着他们的创造会变得越来越自由。

了解这些技术对于一个动画导演来说是至关重要的，如果一个导演对制作技术层面的信息了解得越多越全面，那他对于效果实现的要求以及对于工作进度的控制就越客观、越理性。也只有这样，才能保证导演与制作人员能够流畅地沟通。电影不仅仅是拍摄和表演，还有相当长的技术制作阶段，而动画就更是如此。导演在考虑这些因素的时候必须要能够衡量技术制作层面的难度，这样才能在进度上给技术制作留出足够的时间。同时在一开始构思镜头的时候，也需要考虑到技术实现的难度，从而进行一定的调整。导演首先要了解他手头的制作团队资源的技术能力，才能知道这样的团队能够达到一个怎样的制作水准，对技术毫无了解的“外行”型导演即便有再好的想法也是无法真正实现所要达到效果的。同时这样的导演也是不受技术制作部门欢迎的，一桌好菜被一个不懂烹饪的人给糟蹋掉这类事情在动画界和电影制作界其实也是屡见不鲜的。

3D技术给动画带来了更多的活力，但也有人说3D技术是一把双刃剑，这在动画界一直有着广泛的讨论甚至是争论。有人指责3D技术的到来冲击了传统的动画，使得投资方、制片商以及制作方都一窝蜂地投入3D数码动画中去，把技术提升到了一

个过分的高度，从而忽视了电影和动画本身的本质东西。所以，一个好的导演应该是了解技术并富有经验的，知道如何使用这股强大的技术力量来充实和完善自己的作品，而不是一味地追求技术、展示技术。导演首先需要考虑的就是如何将动画的艺术和技术两者有机地捏合到一起。

另外，还有一些其他形式的动画也具有非常特别的风格特点，例如沙动画、玻璃动画、剪纸动画等，这里就不一一介绍。这些动画形式多样，变化丰富，扩展了动画制作的空间。不过这类动画多是艺术创作用途，由于其繁琐的制作工序和个性的视觉效果，以至于这类动画目前还比较难以进入主流动画的范畴。但不管怎样，工具的区别并不会从本质上改变动画的特性，动画最为基本、最为核心的内容始终是适用的。作为导演，在考虑到制作方式的同时，也必须抓住这些本质的东西，只有这样才能创造出富有魅力的动画影片。

3.2 了解动画制作的一般流程

在了解完动画的制作方式之后，我们再来看一看动画的制作流程。虽然动画由于其制作方式的区别会造成制作流程上的差异，但是从宏观的角度来讲，抛开那些制作细节，我们可以将动画制作分成以下三个部分：前期准备阶段（Pre-production）；中期制作阶段（Production）；后期润色阶段（Post-production）。从英文单词的前缀我们可以看出，动画制作实际上从一开始的前期准备就已经算正式拉开序幕，而不是平常一些人认为一定要打开电脑，架起拷贝台才算是制作。换句话讲，作为导演，从动画一开始，就应该进入一个全方位、多角度考虑的阶段。请注意，我们这里所说的“一开始”是指导演决定将一个脑海中的想法转换成一个成熟完整的动画电影的那一刻。而在此之前，可以是一个海阔天空的构思和想象的过程，不必要受到太多的拘束。这就好比我们创作一幅绘画作品，在面对一张白纸之时，我们可以有各种各样海阔天空的想法和构思，但一旦我们准备开始绘制，即便我们还没有拿起笔，我们就必须实际地去考虑那些相对具体的元素，比如画面的构图、起笔的位置、使用的技法等。

动画制作是一个相对长期的工程，以梦工厂动画电影《功夫熊猫》为例，该片从2003年开始构思，直至2008年在世界各大影院上映，从前期构思到后期制作上映，前后历时5年时间。时间的消耗不仅仅是针对影院动画而言，即便是一个10分钟以内的动画短片，一般来讲至少也是一个耗时3个月到1年时间的作品。所以，在如此一个漫长的创作过程中，制作的阶段性就显得尤为重要。中国有句成语叫做“按部就班”，用在动画制作上十分合适。一个阶段完成一个阶段的任务、解决一个阶段的问题，走稳走对每一步，这是一个动画制作上成功的关键，也只有这样，

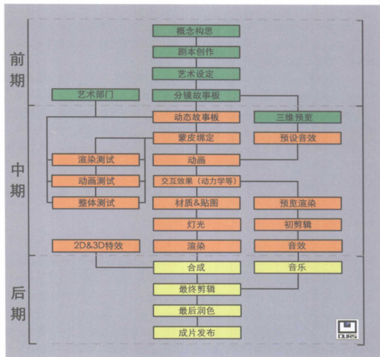


图3-13　3D动画的制作流程

才能让动画导演脉络清晰、步骤分明地去“控制和导演”每一个环节的制作。

下面就让我们来看看，在这三个动画制作阶段中，我们分别需要面对和解决哪些问题，完成哪些环节的工作？

鉴于3D数码动画是目前的制作主流，我们就以三维动画的制作为例，来看一下制作的具体流程以及工作顺序。从图3-13中我们可以清晰地看出前期准备阶段包含概念构思、剧本创作、艺术设定、分镜故事板、动态故事板以及三维预览6个部分。

前期准备阶段是动画整个制作过程中阶段的关键。兵马未到，粮草先行，一场战役在枪炮齐鸣之前就已经开始。作为整个动画制作“战役”中“安营扎寨”的先头部队，前期准备阶段主要起到以下三个重要作用。

（1）“保鲜”

“保鲜”也就是保持新鲜的意思。这个环节实际上涉及的是一个精力分配和心态调整的技巧。有动画制作经验的同学一定能够体会到这点：在一个动画影片的构思初期，制作人员的积极性是最高的，感觉是最新鲜的，对于自己所要讲述的故事表达的概念都是相对最为清晰的。与此同时，制作者在艺术上的嗅觉也是最为敏锐的。也正因为如此，作为一个需要将大量精力投入制作中的创作人员，一定要能够合理地分配自己的精力以及调节自身的制作心态，因为一个人的精力和兴奋度都是有限的。换句话说，人不可能长期保持兴奋和敏锐的状态。大家一定听说过“审美疲劳”吧，审美疲劳其实就是指人对于长期出现在自己眼前反复观看的东西容易产生兴奋度和敏锐度上的直线衰减，这种衰减是相当迅速的。而且我们在上文中也提到过，动画制作是一项耗费时间的工程，所以在如此之长的一段制作过程中，没人能够保证自己不会产生审美疲劳，而审美疲劳的最直接影响就是使作者丧失或减弱对作品的判断力。特别对于目前还在学校学习动画并处于相对小的团队或是个人创作阶段的广大学生而言，动画制作前期阶段所起到的“保鲜”作用是尤为重要的。因为他们将不得不涉及并参与动画制作的所有阶段，并在这个长期的工程中贯穿始终。在笔者的教学经历中，曾经遇到过不少这样的学生，在动画制作之初雄心勃勃而且激情四射，非常具有斗志。而他们其中很多的人，都没有在制作之前就处理好动画的前期准备工作，导致最后出现重大的甚至致命的错误，白白花费了大量额外的时间。

上述动画制作流程图已经清晰地告诉大家：动画制作的流程性与计划性是非常之强的，不管是针对个人或是小团队的创作，还是对于工业化的电影级动画创作都是如此。一个环节的出错往往会对后面的各个环节造成负面影响。

总而言之，前期工作的“保鲜”是非常具有针对性的，我们在前期所要注重的，首先就是将我们一开始最为清晰、新鲜、活跃的思维、想法以及构思用非常视觉化的方式保留下来，落实到纸面，落实到看得见摸得着的载体上。不仅如此，前期的“保鲜”工作也不仅仅是狭隘地去准备一些中期制作时实际要用到的信息，创作者的前期构思中也包含了许多并不一定会在中期制作时就会使用或者采用的一些实验性和构思性质的尝试。这些设定，草稿和构思只是一些概念性的、意向性的内容，因此也有很多人称前期设定为形成概念。这是一个头脑思维扩展的过程，这个过程是最为自由的，我们在这个过程中可以尝试从表现手法到叙事方式上的各种概念或者实验。也许这个故事构思并不会最终被采用，也许这个角色形象并不是最终我们在荧幕上看到的版本，也许我们在开始的时候会有各种异想天开不切实际的想法，但是这些都属于我们保鲜的范围。作为一个动画导演，我们也会乐于在前期准备工作的时候看到各种各样的想法和五花八门的尝试。这是一个“先松后紧”的过

程，是一个“先加法后减法”的过程。有些表面上看起来貌似并不完全符合最终需求的想法，实际上也是非常具有建设性意义的。

关于这一点，我们来看看动画制作巨头Pixar公司的例子。如果我们有心留意一下Pixar的动画设定，我们可以发现其中有相当大一批设定稿跟最终成片中的设定是大相径庭的。而实际上，这样的设定稿占整个前期设定草稿的大部分。

图3-14~图3-17，出自Pixar公司2001年的成功制作《怪物公司》（Monster Inc）。这些设定图稿在英文中被称为“Visual development”也就是“视觉发展”的意思。这些概念性设计跟最终《怪物公司》里的场景和角色形象完全不一样，有的绘制手法和效果是平面、手绘性的（《怪物公司》是一部纯3D动画）。

估计不少读者会问：“这样的‘保鲜’到底对于影片的制作能够起到什么作用呢？”还是让Pixar公司的制作人员来回答这个问题最为合适。

图3-18来自于2007年上映的《料理鼠王》（Ratatouille）中的设定图集。对于这幅概念设定，制作人布拉德·刘易斯（Brad Lewis）是这样评述的：“当我看到主角Remy孤单地站在下水道口的这张概念设定时，我的心马上就被这个小家伙给揪住了。我完全能够理解他。这也正是视觉概念设定如此重要的原因。这些设定图所绘制的内容可能你根本就不会在电影中看到，但是通过这些图，你可以走进角色的内心深处，让创作者真正接近角色。它们展现的是Remy生活中的一个片段，一个真



图3-14 《怪物公司》设定图稿一



图3-15 《怪物公司》设定图稿二



图3-16 《怪物公司》设定图稿三



图3-17 《怪物公司》设定图稿四


图3-18 《料理鼠王》中的设定图稿

正能让你去了解角色的片段，这对于整个故事的生动性来说是非常必须的。"

从上面这段话我们可以清晰地看出，"保鲜"不仅仅要保留画面以内的内容，同时也要注意保留画面之外但是对影片制作对角色形象树立有着很大贡献的概念。只有通过前期"保鲜"，我们才能放心地进入中期制作阶段，这些落实到纸面的设定、概念以及原则都将对我们的制作起到决定性的参照作用。特别在由于制作时间过长而导致"审美疲劳"而丧失创新能力和判断能力的情况下，这些设定稿将是我们最具权威最具参考价值的资料。同时，对于导演而言，这个阶段也是他们提出要求和自由尝试的一个重要阶段。

总之，新鲜活跃的感受和想法对于导演和动画制作人员来说就像金子一样宝贵，一个影片的创新与才气往往都是这个时候积累下来的。因此，前期准备时期就要像冰箱一样将那些闪光的概念、想法和尝试保存下来，并保持住最初的那种"新鲜可口"。

（2）"算命"

初看这个小标题，颇有点"封建迷信"的味道。而实际上，动画制作是一项非常讲究科学程序和科学统筹的学问。我们之所以将这一段称为"算命"主要是为了强调前期准备中的"预测"作用。一个动画的"命运"在前期准备工作的时候其实就已经注定。因为在前期准备工作中我们需要确定这部动画的主题、剧本、风格、具体的场景角色设定等。我们在本书的最开始就提到过动画的"交流受众"问题，这个环节也是在一开始的前期设定中就被确立下来的。作为一名导演，必须在前期工作中慎重仔细地考虑自己即将指导的这部动画短片或电影的观众是谁，它们有着

怎样的传媒受众特性等这些非常具有针对性的信息。

没有一个投资商会怀着“赔本”的决心投资一部动画，而导演当然也不可能毫无顾忌地“挥霍”自己手中的人力和物力资源。所以，在开始进入具体的制作阶段之前，不妨算算面前这部即将制作的影片的“生辰八字”，以推算出这部动画的“前途”或是“钱途”。那么，关乎一个动画命运的元素到底是哪些呢？

首先是主题与故事。《超人特攻队》的导演约翰·拉萨特（John Lasseter）曾经说过：“故事永远是王道，过去是，现在是，将来也是这样。”绝大多数的电影和动画，特别是商业性的影视作品都是在讲故事。而故事往往也是观众作为交流环节中的接受者最为关注的内容。中国有句俗话叫做：“内行看门道，外行看热闹。”意思是内行人看的东西往往是更为本质、更为专业的内容。而实际上，这句话也可以有着另外的一种解读。大家可以想想，相对于一门学科，当然是“外行”的人数多于“内行”。具体到一部电影或是动画，考虑到影视的传媒性质和影响范围，观众的人数肯定会要远远超过这部影片的制作人数。这一点谁也无可否认。当你坐在电影院看着电影的时候，看看你身边的人，有几个能够从一个导演的角度，或是一个概念设计艺术家的角度，或是一个三维特效制作人员的角度去观赏影片？一般情况下，大多数人都是“外行”，而外行们关注的是什么？首先就是主题与故事，当他们掏钱买上电影票、抱着爆米花端坐在舒服的椅子上的时候，这个影片说的怎么一回事是他们最关心的问题，而没看过的人，往往也会问：“这个电影是讲什么的？”没有几个人真正会去像我们现在这样写上几万字的文章去分析动画导演和制作所运用的技巧和技术。也不会有太多的观众会去说这是所谓解构主义，还是后现代主义。去分析影片特效中粒子系统运用和渲染技术的人就更是少之又少。所以，我们这些“内行”必须尊重“外行”的需求。

一个好的故事是一个好动画的灵魂。导演在前期工作部分对于剧本的构思或是审核是他最需要慎重的环节。因为一个烂故事会浪费掉所有制作人员的努力，精致的画面、纯熟高超的技术这些都是一个好动画的基础，但是故事是他们的前提，是他们的载体。“皮之不存，毛将焉附？”空洞乏味的主题和故事只会让画面显得浮躁，让技术显得苍白。而在实际的商业运作中，因为故事不好而导致“满盘皆输”的情况其实也是屡见不鲜。

因此，如果你是一个导演，那就请你在拿到剧本以后先为它“把把脉”、“算算命”，预测一下这是否是一个好的故事，这样一个故事能否符合观众的需求和口味，这样一个故事适合怎样的表达方式，观众是否能够欣然接受？做到胸有成竹再去着手开工；而前期的一大重要作用也在于此。毕竟这只是一个开头，后面还有着漫长的制作周期，所以越是具有预见性的导演，越是经验丰富的导演，都会在制作之前就对影片的前途有一个初步，但是慎重、科学的预判。

虽说“外行”是受众的主体，但落实到影片具体的制作阶段还是牵涉到专业“内行”的范畴。所以我们“算命”的第二个领域就是技术制作方面。

对技术制作的预判也关乎影片的成败。当然，这个预判工作更多应该由技术指导来完成。但是影片在表现上的想法是直接来自于导演本人的，而技术部门实际上就是在努力地实现导演表达上的构思。从这个层面上来说，导演一方面要判断剧本故事的“前途”，另一方面也必须要从技术制作的角度去给影片“算算命”。毕竟，再好的想法，如果过于“天马行空”而无法实现，那也是纸上谈兵，没有任何实际的意义。说到这里就涉及一个导演的个人修养和能力问题了。总之，越是全面、有经验的导演，他们对制作环节的预判也就会越正确、越清晰。那么具体到影片中，技术制作即牵涉到动画的风格、表现手法、角色表演以及镜头设计等。

下面，我们可以从一个学生作品的例子来了解一下关于技术制作方面的预判，试着给它，“算命”。图3-19~图3-21是两位二年级学生创作的一部名为《Imperfect》的动画短片所进行的前期设定工作，它包含：角色效果图、场景效果图、气氛图和部分分镜。这个短片讲述的是两个机器人为了争夺各自的零件而大打出手的有趣故事。

通过这些图，我们可以清晰地预测以下信息：

①从目的与需求来看：这是学生的第一部3D短片，所以其关键的目的和需求在于熟悉3D动画的制作流程和学习制作技术。

②从故事和主题来看：故事虽然不复杂，但是富有哲理，并有很多有趣的细节，是一个值得去尝试制作的构思。

③从技术适用范畴来看：这是一部3D动画，几乎所有的内容需要使用3D软件进行制作。

④从角色制作工作量来看：短片中包含两个角色，这两个角色都需要进行完整的设定和制作。

⑤从角色建模技术和工作量来看：角色造型属于机械建模，需要非常精致和结构清晰。

⑥从角色材质表现上来看：这部短片对于材质的要求基本写实。金属的质感是表现的重点；同时如何区别油漆部分和掉漆生锈的部分质感的差异是一个技术表现上的挑战。

⑦从角色的绑定技术来看：两个机器人结构类似，大部分属于刚性蒙皮绑定。

⑧从灯光以及渲染技术表现来看：场景中灯光强调真实自然，可能需要使用到3D软件中的高级灯光照明。同时，金属质感的表现需要涉及光线跟踪技术，势必对渲染速度造成一定影响。

⑨从动画表现上来看：两个角色互动部分非常多，对表演趣味性要求较高。

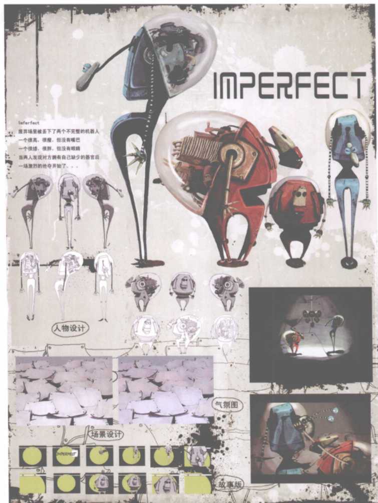


图3-19　刘雯雯、伊佳洁　*Imperfect*



图3-20 刘雯雯、伊佳洁 *Imperfect*



图3-21 刘雯雯、伊佳洁 *Imperfect*

当然，我们的前期设定工作不仅仅是上面看到的那些。但是通过这样的“算命”，我们对这部即将进入制作阶段的短片进行了各个方面的一个预测。有了这样的预测，我们非常清晰地了解到了这部短片在构思上是否符合创作目的和需求，在制作周期上是否能够按时完成，在技术上是否能够实现所需要的效果……总之，这些兑现在纸上的设定、分镜、效果图、气氛图等元素，给我们提供了相当多的细节，使得我们在正式进入制作阶段之前，就对自己即将参与制作的这部短片有一个了解。能够预测到哪些地方相对容易，哪些地方相对困难，哪些地方相对于我们目前的水平是无法完成的“天方夜谭”…… 这样我们才能够合理地去安排制作时间以及想办法解决即将面对的技术挑战，或是改变策略“迂回前进”。只有提前“算”好命，我们才能够做到心中有数。对于困难的认识也会更加客观充分，而不至于在制作过程中出现手忙脚乱、顾头不顾尾的情况。由此可见，前期工作给我们带来的预计作用是非常巨大的。对于商业项目的制作就更是如此，因为这将直接影响到制作成本的预算。面对一个即将要花费大量时间和脑细胞以及钞票的作品，还是请各位慎重，先“算命”再动手制作，不要让自己的“孩子”一生下来就“先天性不足”。简言之，这属于导演的一个非常重要的使命。导演必须通过前期工作对项目的预测来认定各个环节的任务和工作量，并有权利和责任进行必要的取舍，以保证最终作品的完成。

（3）“铺路”

铺路实际上就是做好准备。通过上文“保鲜”和“算命”的了解，使得我们对前期工作有了一个相对清晰的认识。而“铺路”也是这个过程中一个尤为重要的环节。一个动画涉及的层面非常多，所以在制作之前做好相关的心理、技术、资金和时间上的准备是必须的。我们所说的“铺路”就是强调这个准备过程。

谁都知道，通往成功的道路是泥泞不堪的。所以在这样一个过程中，我们必须提前了解这些困难，然后想出相应的对策。

实际上，“铺路”的依据来自于上面提到的“算命”。换句话说，“铺路”所做的具体工作是在我们对制作进行“算命”之后所进行的准备工作。我们可以对技术上的一些环节进行“算命”，根据我们预测的一些难点进行相应的技术准备。对于一个需要突破的难点，我们有时会有几种解决方法，很显然，我们需要去确定最终采用哪种解决方案。在这个过程中，要经过很多的测试，包括技术制作上和艺术效果上的。不仅如此，我们还需要考虑到资金的支持或时间的调配，“铺路”其实就是在前期准备工作中寻找一种“性价比”最高的方案，然后在正式的制作中加以实际运用。

下面我们来看一个“铺路”的例子。

图3-22来自于“凹视传媒动画”（OURS Animation Studio）制作的艺术短片The Next。在前期准备阶段中，我们发现角色头发的表现是一个难点。所以，在前期准备中我们必须对这个技术制作上的重点进行“铺路”。下面就是我们对于这一点的技术研究思路：

如图3-22所见，根据我们的角色造型设定（前期“保鲜”），我们可以清晰地看出：角色的头发是非常重要的一个部分。头发的色泽、质感特别是动画运动的表现对于整个的角色表演的生动性有着至关重要的作用。那么根据我们的思路，有两种方案：一种是使用软件的毛发模块进行制作和动力学模拟；一种是使用软件的一种弹性控制修改器加上多边形面片进行制作。在面对这两种方案的时候，我们需要根据自身所具备的客观条件进行合理地选择。简单地说，就是找到“平衡点”。大家不要小看这样的“平衡点”，因为在技术环节上，即便是像Pixar，Dreamworks那样的动画制作巨头，同样也会遇到各种各样的技术制作障碍——也就是我们所说的客观条件限制。具体地说，就是最终效果与自身所拥有的硬件、软件、技术制作人力资源、时间以及制作经验之间的矛盾。就拿毛发来说，要制作出质感突出、动力真实、渲染速度还让人满意的毛发是非常具有难度的。所以我们需要找一个“性价比”相对最高的解决方案。这里就涉及一个比较和取舍的问题。具体到我们的实例就是说：如果我们使用毛发模块来进行表现，那么视觉效果肯定会非常符合毛发的质感和色泽。但与此同时，毛发的渲染时间会相对较长，而且动力学模拟也会是



图3-22 *The Next*

一个问题。毛发模块的动力学模拟依赖计算，所以我们目前还无法实时直观地看到最终结果，加上毛发与头部模型的碰撞问题，这些都是阻碍我们达到最佳效果的不利因素。相比毛发模块，面片加弹性修改器的方案在动力学上有着明显优势，所有的碰撞和互动动画都是实时产生的，也就是我们在制作的时候能够快速地看到结果。虽然它的这种动力学效果无法与缓存计算出来的结果相比，但是它的可控性十分强，这也就可以让我们将不确定因素控制到最少。另外，从人力资源和硬件等客观条件来看，团队在制作这个动画时，还比较缺乏对于毛发模块十分熟悉的技术人才，也缺乏毛发动画表现的经验。同时，如果使用毛发系统来制作头发，那么势必会增加渲染的时间，而这在时间有所限制的情况下是非常难以接受的。因此，经过多次的测试与比较，团队最终决定使用面片加弹性修改器的方式来表现头发。

有人会问：这貌似是技术范畴啊？那导演做什么呢？

导演在这个过程中，首先是要跟技术制作监督人员进行沟通。按照我们前面所提到的，作为一个导演，如果对制作环节了解得越多，那么在实现自己构思的时候就越容易跟制作人员进行交流，自己的想法就越容易实现。这点在这个实例中体现得十分明显，导演在拿到技术人员所提供的这两个方案之后，他需要根据实际情况进行取舍，例如：能否接受面片加修改器模拟的方式来表现角色的毛发效果？是否会觉得不如毛发系统解算出的效果细腻？如果采用毛发系统，能否接受毛发系统所耗费的渲染时间？对于这些问题，就需要导演在前期制作时反复观看技术制作人员所做的技术测试，并根据实际情况对不同的方案进行客观的比较。一个具有技术制作经历的导演，会根据自己的判断而最终做出决定。最后的结果也证明了当时的"准备活动"是非常有必要的。既达到了头发动画的基本要求，同时也能够形成一定的风格并巧妙地避开制作上的一些难以控制的因素。并且，也正是由于技术工作人员在前期工作中所做的技术测试和效果测试，才让导演能够直观、准确地去判断和取舍，换句话说就是技术测试和效果测试是前期"铺路工作"的重要依据。

总而言之，"铺路"其实就是一种"演习"，要尽量考虑到"前进"路上的每一个坑坑洼洼，并在真正踏上"制作之路"之前进行模拟制作，这样才能确保制作出来的效果能够顺利达到自己的要求，才能让导演做到"心中有数"。

关于动画制作的前期部分，我们就讲到这里。而对于动画的中期制作和后期剪辑部分，这两个部分很多时候需要涉及大量的技术制作和具体的操作，这段时间主要是一个执行和坚持制作的阶段，许多经验老到的制作者称这个阶段为体力活阶段，而导演在这个阶段的任务主要是检查制作出的效果是否符合自己的要求。从这一点上来看，动画导演与一般的实拍影视作品的导演还是有一定区别的，动画导演在动画制作进入中后期阶段的时候会受到前期设定阶段的限制。电视剧和电影在中期拍摄时换演员、换拍摄场景的情况屡见不鲜，而在动画制作中，这是致命的失误。所以在一般情况下，很多已经在前期确定下来的概念、风格、造型以及技术方案在中后期制作时是不能随意改变的，因为动画制作具有极强的阶段性和程序性。也正因为如此，动画前期设定阶段对于整个动画制作而言是至关重要的一个环节，而且相比其他影视制作更为重要。这也是我们反复强调前期制作要"保鲜"、"算命"和"铺路"的主要原因。

第 4 章
动画导演与动画剧本



CHAPTER



4.1 故事——动画的第一要素

“Story is always the king”——故事永远是王道。这句约翰·拉萨特的名言我们在上一章中就已经提到过。相信大家从这句话中就能体会到故事的重要性。对于大部分的动画影片，特别是商业性质的影院动画或者短片而言，叙事是第一要素。由于电影的独特魅力和受众长期形成的观赏习惯，观众对于影片叙事的要求越来越高。一个影片拥有精致的制作，宏大的画面，但是在故事上却不能够博取观众的认同，这样“观众不买账”的例子在商业动画和电影领域其实并不少见。所以说到这里，我想先给大家介绍一个概念，叫做“动画的效能”。我们按照动画（或电影）的表现元素将决定一个动画优劣的因素划分为几个部分：

故事情节：指故事的概念，主题，情节叙事和细节处理；

导演手法：指导演的视听语言应用；

艺术效果：指画面、音响等；

技术应用：指特效制作、高技术使用和尝试。

我们可以从这四个方面去评价一个动画，但是必须要指出的是：这四个部分对影片质量的影响效果是不同的，我们不能平均地去看待它们所起到的作用。这也就是我们提到的“效能”。特别对于正处于动画短片创作的学生而言，精力和能力都是十分有限的，所以我们必须知道这四个部分中哪个部分最为重要，哪个部分对于影片的品质影响最大，以便于合理分配自己的精力，把好钢用在刀刃上，争取事半功倍。

正如一开始提到的，在四个部分中，故事始终排在首位。换句话讲，故事的“效能”最高。 我们如果将一个影片的档次由高到低排出A、B、C、D四个档次的话，那如果这个影片的故事是A，即便其细节处理，画面效果和技术应用都没能达到顶级水平，那这个影片的综合评定仍然可以是A。简单的画面效果、平常的技术应用、中规中矩的导演手法并不妨碍一部动画或电影成为经典，条件是只要它拥有一个精彩的故事、绝妙的情节设置和细节表现。经典恐怖片《女巫布莱尔》就是一个典型的例子。这部影片的投资成本不到100万美元，对于这样一部投资如此之低

的好莱坞影片，相比其他动辄上亿美元投资的大片，我们显然不能要求它的画面和技术应用高超到哪里去，但就是这样一部影片却取得了过亿的票房。为什么会诞生这样的票房奇迹呢？原因就是这部影片抓住了关键的环节——故事和情节，再加上悬疑精妙的细节设置，使得在这个环节上的效能发挥到了最大，从而在制作经费和表现能力都十分有限的情况下仍然能够大放异彩。

反过来讲，如果影片的技术应用是A，那也不能决定这个影片的整体评价能够达到A等，也就是说技术应用在动画或影片制作中效能不如故事那么高。从另一个角度来看，如果故事不好，也就是这个最能够提升影片档次的关键环节不够好的话，观众势必会对影片的技术、画面等其他方面有更高的要求。更何况即便能够把其他方面做到A等，充其量也只能算作是一个让观众有些许感官上震撼的典型大片而已，一时的票房可能还不错，但是从长远来看，还不能称为经典。低级的主题、毫无创新的叙事手法、粗制滥造漏洞百出的情节，对于这样的影片，即便是再宏伟漂亮的画面，再顶尖高超的技术，也只不过是一块遮羞布而已。而对于技术经验都十分缺乏的学生而言，这块遮羞布又有多大呢？这是一个值得大家去思考的问题。

学生在学习阶段是不可能做到面面俱到的，所以如何抓住动画制作的最大效能——也就是故事主题，是一个学生首先需要去思考和解决的问题，切不可操之过急，捡了芝麻丢了西瓜。

那么，如何才能有好的故事，如何才能选择出好的故事呢？在下一节中，我们将对这些方面进行详细讲解。

4.2 动画剧本的选择

故事是第一位的，所以导演工作中最重要的就是选择一个剧本。当你拥有一个动画制作的计划时，“做一个什么样的故事”永远是最头疼的问题。这一点不需多说，学习动画的学生们往往深有体会，一说起“编故事”就头大，几乎想到思维枯竭也没个满意的结果。即便想出一个，也很容易被否定掉，要么感觉“假大空”，要么感觉“没意思”。还有一类学生，从来不重视故事剧本的选择，随便想想便草草开始制作，结果费尽周折制作却落了个“先天畸形”，成了“费力不讨好”的反面教材。

那我们的故事到底应该如何去想、如何去选择呢？大家看过不少经典动画，好故事其实很多。有For the Birds的寓言趣味，有《堕落的艺术》（Fallen Art）的深刻诠释，有《再见萤火虫》的悲伤感人……这些深受观众喜爱的故事主题五花八门，风格各式各样，那么是否有一种标准能够衡量一个故事的好坏呢？答案是“没有”。因为每个人对于事物的看法和喜好都是不一样的，特别是对于电影、动画之

类的大众艺术，我们很难去制定某个标准来评价它。不过虽然我们没有一个统一的标准，但这些好故事都确实含有一个共性，那就是——感动观众。

这里说到“感动观众”，大家千万不要以为狭隘地理解成“让观众流眼泪”。我们所说的感动实际上就是“触动、打动”的意思。一个好故事可以让观众在看完之后有所感受，这也许是一种感同身受的认同，也许是一种勾起回忆的感触，又也许是一种心领神会的理解……这些我们都可以称为“被影片感动了”。作为一种传媒艺术，这种“感动”就是观众在信息交流过程中成功接收信息并有所反馈的最明显特征。如果观众在观看你制作的影片时能够发出会心的笑声或是陷入静静的思考或是发出阵阵感慨，那么说明你的故事在“感动观众”这一点上已经做到了。这样的故事是不会被人轻易遗忘的，因为导演与观众之间通过这样一个故事产生了有效的交流与互动。

那怎样才能做到感动观众呢？方法很多，不同的影片也有不同的定位。而对于学生的动画创作而言，要“感动观众”，最直接、最有效的方法就是向观众讲一个熟悉的故事，或者表达一种熟悉的感受，用这种方法，就很容易与观众建立某种“共鸣”，这种“共鸣”可以作为与观众交流的一种捷径。

其实大家在小时候写作文的时候，老师就经常要求我们写“一件最难忘的事情”、“我的童年趣事”之类的文章，其出发点跟我们选择剧本是类似的，都是从最能够引起“观众共鸣”的这个角度出发，写大家熟悉的事，写自己亲身经历并有深刻感受的事。只有这样的故事，我们才能做到“真情实感”。有这么一句话：要想感动别人，首先要感动自己。的确，一个自己看着都没有任何感触的故事，怎么能够去指望别人看了以后会被“感动”呢？

剧本的选择其实就是主题与内容的选择。学生们经常犯的毛病就是容易受好莱坞大片的影响，在主题与内容的选择上往往倾向一些“华而不实”、“虚假空洞”的东西。例如：外太空的某某文明、激烈的魔幻战争场面等。我们在这里不是说这些题材绝对不可以做，实际上，《星球大战》、《指环王》都是这类题材的经典，甚至影响了一代人。笔者只是不推荐学生们去轻易地制作此类题材，因为这些对于学生而言都是他们不熟悉的内容；不熟悉的内容是很难做出“真情实感”的，也难免落入“虚假”、“空洞”、“俗套”的圈子。抛开制作难度不说，光是故事，就很难让观众感触到什么。看过了《星球大战》，看过了《指环王》之后，还有谁会对同样题材而且缺乏制作水准的学生作品感兴趣呢？

还有一种学生，虽然不做上面这类题材，但酷爱呼唤世界和平之类或是环保之类的世界性话题。而切入点又往往是战争、宏观的垃圾世界之类，这同样也犯了“虚假空洞”的毛病，道理不是喊出来的，如果你是一个对战争缺乏亲历认识、对环保缺乏切身体会的人，那就不要去用一些想当然的元素和内容去诠释一个如此之


图4-1 《祝生日》

大的概念。

需要强调和说明的是，笔者不是一味地反对学生在创作时去触碰此类题材。笔者的意思是突出“共鸣”的重要性，“共鸣”的桥梁和基础就是要与观众“感同身受”。我们要说自己熟悉的事情，即便是对于环保、战争、和平之类的大题材，我们同样也应该找到能够与观众产生共鸣的视角。题材有大有小，关键在于如何去选择着眼点，如何去选择我们讲故事的切入点。笔者非常认同自己的一个学生在毕业论文中提到的观点：从“情”处着眼，从“细”处着手。我们在选择题材内容进行剧本创作和挑选的时候，必须要遵循如下原则：新奇的题材要以熟悉的内容为基础；宏大的场面要以入微的细节作依托；虚拟的情节要以真实的感受来表现。我们并没有将科幻、奇幻，或是战争和平之类的题材和内容一棒子打死，实际上这些题材反而是电影中最为流行的。但是我们在尝试创作描写这类题材的时候必须要找到“感动观众”的切入点，当我们描写一个观众不熟悉的事物的时候，我们一定要从真实之中嫁接感受，从真实的感受之中传递信息。

2007年77届奥斯卡动画短片提名，Siggraph的动画优秀作品《祝生日》（Birthday Boy）（见图4-1）就是这样一个经典例子。

作者讲述的是朝鲜战争时期的一个故事。从题材上来看，这是一个离我们比较遥远的战争年代，现在的观众大多没有经历过战争，所以如何将作者对于战争的态度和理解有效地传达给观众呢？作者选择了一个小男孩作为切入点，影片中丝毫没有出现任何正面的战争场面描写，也没有出现任何控诉战争的话语，它只是默默地“记录”着一个在战争中失去父亲的小孩的生日。这仿佛是一扇让观众进入一间大房子的门，通过这个门，观众可以窥视到小男孩的内心世界，可以理解那个年代的苦楚，可以感受到作者对于战争的厌恶，所以这部动画短片是成功的。没有政治性

的口号，也没有血雨腥风的战争特效，有的只是平实淳朴的内容，这就是我们所强调的“从情处着眼，从细处着手”。而从制作上来讲，也是学生能够力所能及的，毕竟我们所谈论的是一部要最终成片的剧本，显然，制作因素也在我们必须要考虑的范围之内，它也会直接影响到导演对于剧本的选择。

4.3 动画剧本的创作与改编

剧本的创作和改编严格地讲应该属于编剧的工作范畴，但是导演是不可能完全置身事外的。同时，请注意我们标题的定语：“动画剧本”。这里就涉及一个动画片故事和普通影片故事的区别了。别忘了我们在第2章中所提到的动画特性。我们在创作或是改编剧本的时候也需要考虑到这些。动画相比实拍电影制作性更强，时间耗费相对更长。大部分的元素电影中都是取实景和真人进行拍摄，而动画则要涉及很多技术范畴的制作，例如原画、动画、三维的，还涉及建模、材质、灯光、渲染等。所以在一开始的取材上我们就必须首先审视自己想做的这个题材和内容是否适合动画表现，这是我们提笔开始写下剧本之前就一定要意识到的一个问题。换句话说，也就是自己想说的这个剧本中，是否包含了虚构化、夸张化和延展化等几个基本动画特性。如果这个剧本中没有这些动画特性的元素，那就需要去思考动画的必要性了，毕竟“内容决定形式”，一个能用实拍就完成的片子，为什么还要费劲去建模材质灯光渲染呢?

在考虑了动画特性之后，我们才可以正式进入剧本的构思。

1.动画的题材

关于题材，我们上面已经说过，要选择自己熟悉、有真情实感的内容来“下手”。这里我们谈谈主题的趣味性问题。关于趣味性，也就是怎样让一个故事的主题有意思，怎样让人觉得新鲜、好玩。在这里抛砖引玉，提两个值得大家借鉴的切入点。

（1）童趣

每个人都有过童年，而童真是小孩子的特产。小时候仰望天空看着天上的星星发呆，看着挂在枝头的月亮浮想联翩，而现在，也许这样的时候会少很多。星星还是那些星星，月亮也依然按时阴晴圆缺，但人已经长大，一切都变得那么现实，而童年时的那份幻想也早已被所学的科学知识——客观地解释。我们会突然发现这样的世界反而变得无趣了。而动画是一个给我们找寻回童真的窗口，这样的窗口会让任何一个人感到兴奋有趣，很多人又感到自己回到了那个天真烂漫的年代。我们小时候有过很多的疑问：“月亮上是什么样子？”“为什么早上起来头发是乱糟糟

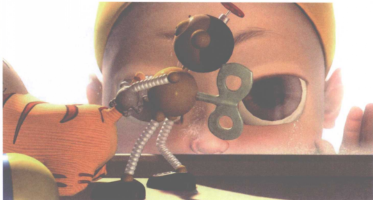


图4-2　2005年获得北京电影学院“学院奖”最佳短片奖的作品《街边的回忆》，实际上也是遵循一个寻找童年纯真记忆的思路

的？” “床底下有没有可怕的妖怪？” 这些其实都是动画的好题材。

大家小时候都有站在比自己高得多的玩具柜前看着自己心爱但又无法得到的玩具恋恋不舍的情形吧（见图4-2），以获奖作品《街边的回忆》为例，其所展现的情景是那样的深入人心，以至于作品问世后不少观众都反映十分感人（见图4-2）。这种感染力并不是笔者刻意要去营造的一种气氛或是感受，这只是观众对于这样一个内容的“共鸣”，对于童真年代的一种“怀旧”。也正是因为作者抓住了这个具有“真情实感”的切入点，才使得自己的作品有幸为广大观众所喜爱。

法国动画《气球》（Ballon）也是这样一个思路。“小时候从孩子手中挣脱的氢气球都飘到哪里去了？” 物理老师会告诉你：“它们上升到一定空间，就自己破掉了。” 这当然是一个正确的回答，但这并不是一部“动画”的回答，更不是孩子愿意听到的回答。在这部动画里，导演用一个孩子的视角诠释了氢气球的去向，用“童真”的思维回答了这样一个“童真”的问题。大概每个看过这个短片的人都会发出会心的笑声吧，这就是“孩子”的逻辑，这就是“动画”的逻辑，这也是“动画”趣味性的所在。

（2）小题大做与大题小做

罗丹说过：“美不是缺少存在，而是缺少发现。” 动画题材与故事的发掘同样也是这样。其实很多故事都是来源于身边的“小事”。当然，这里说的不是照搬现实，如果那样的话，我们所强调的动画性也就无从谈起。其实我们分析一下几个经典的动画大片就不难发现，很多故事内容本质上是来源于一些看似鸡毛蒜皮的“小事”，而经过动画理念的包装和改编，俨然被放大化、夸张化甚至能够引导出一个全新的世界观。一件也许在人们眼里不足为道的琐事，也许在动画世界里就是惊天

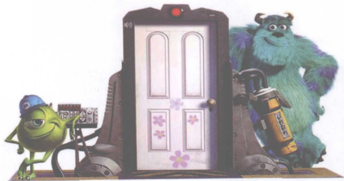


图4-3 《怪物公司》中怪物的可爱造型

动地的大事件。这实际上是一种类似孩子思维的想法，在孩子的世界里，没有“小事”，在动画里，同样也是如此。

壁橱里藏着妖怪么？在大人眼里，这只不过是小孩子幼稚的想法，除了孩子们自己，没人真会把这种小孩的恐惧当回事。但Pixar的动画大师们可不这么认为，他们顺着孩子的思路去思考：如果壁橱里真有妖怪会是什么样子？他们住在哪里呢？他们如何生活？他们为什么要躲在壁橱里面吓唬小孩子？一旦试着去解答这些问题，一个全新的区别于现实生活的世界就构筑在观众面前。原来，在壁橱后面，他们也有着自己的城市，有着专门用来收集吓唬小孩得来的能量工厂，怪物们都在工厂工作，吓唬小孩子就是他们的职业。他们也有着我们类似的社会体系，他们也会为工作的事情而发愁，等等。一个全新的世界观再加上来自于我们现实生活所熟悉的元素，经过这样的混合嫁接，一个既新鲜有趣又温馨感人的《怪物公司》呈现在观众面前（见图4-3）。

这部影片中既有观众所从未“探知”的壁橱怪物世界，又有我们人性中本真而又熟悉的情感，这样的故事当然是生动有趣的。观众们不再只是认为这只是孩子心理中可笑幼稚的想法，也不再认为这只是孩子成长中的“小事”，他们也会跟着这样一部“小题大做”的影片一起，为里面的角色的命运而担心，为主角的成功而高兴，为片中的情感而感动……这就是动画的魅力，这也是我们动画剧本创作的一个值得研究的切入点。

“大题小做”其实就是将一些看似重大的、轰动性的事件漫不经心、调侃似地



图4-4　地球爆炸这种恐怖的事情也能做得如此可爱

展示出来，这颇有点“羽扇纶巾，谈笑间，樯橹灰飞烟灭”的意味。其实说白了，这也是一种类似孩子的思维。“没有什么大不了的”，没有了世俗与现实规则的羁绊，在天真默默的小孩眼里，什么都是“好玩的”、“可爱的”。有一部MTV叫做《这不是世界末日》（It is not the End of the World）（见图4-4），“世界末日”是一个令人“恐惧”的名词，“战争”、“核武器”这类名词当然个个都是危言耸听，但在孩子的眼里，他们只不过是挂在墙头的玩具。这部MTV动画短片就是用这样一个诙谐调侃的装“纯”的态度来诠释世界冲突的。一切不美好的、具有摧毁性的大事，在这部动画里都变成了可爱的充气玩具，虽然讲述的是一个残酷的、令人警醒的大道理，但是诠释的方式却是如此的“幼稚”，这让我们不得不佩服导演的独特视角。

而值得我们学习的地方也正在这里，动画不是说教，我们不需要一天到晚板着面孔来讲故事，即便我们面对的是一个“大”的“严肃”的题材，我们也不妨从另外一个“小”的“诙谐”的角度去看待，或许这样的思维更加独特，更加具有趣味性，反而更加具有冲击力。

当然，导演动画不是数学公式，虽然有如此多的理论摆在我们面前，但当我们真正运用到实践中去的时候，首先还是要依靠我们的感受，理论只是起引导和借鉴作用。也正因为如此，视听艺术中没有绝对的“正确”与“错误”，只有“适合”与“不适合”。具体情况需要具体分析，选择合适的方式去表达和表现“真情实感”才是最“正确的”。

2. 动画剧本的情节设置

同学们在构思剧本的时候往往会遇到这样一个障碍：挖空心思找到了一个还不错的题材，也架构出了一个新颖的有趣的世界观，但是在具体到故事情节上又一筹莫展了，感觉怎么都连不起一个完整的故事，或是觉得故事情节本身缺乏内容和趣味性。实际上，关于情节的构思也是有一定的思路可循的，虽然说不上有“万能法则”，但是我们还是可以按照一定的规律去构思情节。有理性的东西作为指导，总比无头苍蝇般地乱撞要更科学、更有效。

关于情节的构思，同样有两个切入点。

（1）角色与角色欲望

大家是否留意到，电影和动画从某种意义上来看，表面是在说事，而实际上则是在写人（角色）。角色的发展特别是角色性格的发展是故事发展的最终结果，角色在片中的命运实际上就是故事情节的发展。大部分动画和电影的故事架构，特别是商业类叙事影片，从宏观上讲，实际上也就是“起因”、“经过”、“结尾”三个部分，也可以说成是“谁”（Who）、在哪里（Where）、什么时候（When）、做了什么（What）以及为什么做（Why）等。如果我们按照这些环节因素讲故事拆开分析，就会发现，大部分的故事是在讲角色的经历。从一个观众的角度来讲，人物（角色）经常是影片中最为引人关注的。我们看完一部电影或者动画后，记住的首先是一个个鲜活的形象。特别是动画，拟人是一个非常大的特征。这也是为什么我们能够记住黑猫警长，能够记住Wall-E，能够记住唐老鸭、米老鼠的原因，大家可以在心中默默回想一下，相对于这些角色，故事是不是模糊一些呢？特别是对于一些很早之前看过的动画，记忆中更加清晰的大多是角色吧？

因此，角色是故事的主体。那故事又如何发展呢？我们稍作分析就可以发现，实际上角色的欲望决定了故事的发展。一般来讲，动画中（特别在动画短片中）的角色往往有着相当明确的角色欲望或目标，故事的“起因”实际上说的就是角色欲望的由来，而“结尾”就是角色追求欲望的结果，而“经过”自然就是角色追求欲望实现目标的过程。所以我们在构思剧本的时候，首先就是给角色添加“欲望”，角色欲望决定了故事的发展方向，也会决定最终的结果。而从导演的角度来讲，就是通过视听叙事来交代角色是如何去追逐这个愿望或是需求的。如果需求结束，那么故事也就结束了。但请注意，在一部动画中，角色的欲望也可能是发展的，是变化的，并不是说一个角色就只能有一个欲望。关于这一点，我们会在稍后的实例分析中更加具体地说明。

（2）矛盾与冲突

“矛盾是推动事物发展的动力”，关于这句话，背过政治考题的同学们应该都记忆犹新，现在终于到了学以致用的时候了。故事的发展实际上是依赖于矛盾冲突

的，不仅如此，故事的趣味性也是依赖于矛盾冲突的。想想大家喜闻乐见的“唐老鸭和米老鼠”，想想我们喜爱的“憨豆先生”，其实我们是乐于甚至是很享受看到这些角色被折腾得“死去活来”的。在这样的故事情节中，往往是主人公有一种强烈的欲望或是目标要去完成，而编剧会在角色达到自己目标之前千方百计地设置障碍，搞得角色焦头烂额，狼狈不堪。实际上，这些障碍就是我们所说的“矛盾”。我们经常用“一波未平，一波又起”来描述故事情节，这样的反复阻挠实际上是在引导故事的发展，也是在引导观众的心理。如果我们的主角很顺利地就达到了目的，那显然这个故事没有看头，也就是所谓很多观众嗤之以鼻的“看开头就知道结尾”。但如果这个故事一波三折、情节跌宕起伏，观众一定会不由自主地担心角色的命运和发展，也就自然而然地被吸引住了。一个好的剧本一定是最能够抓住观众的心，最知道如何去引导观众的心理变化的。没有了矛盾与冲突，也就没有了抓住观众心理的“杀手锏”，冲突的结束意味着障碍的结束，而障碍的结束也就意味着角色欲望的结束，也自然预示着整个故事的结束了。

下面，我们就通过Pixar公司2007年的动画短片《一个人的乐队》(One Man’s Band)（见图4-5）来具体看看这部经典短片是如何体现我们以上提到的两点的。

从图4-6中我们可以看到，片中一共有三个角色，而三个角色在短片的一开始都是抱有各自主观意愿也就是目的：小女孩最初的目标是将金币投入喷泉之中祈福；而管乐男与弦乐男的目的是赚钱，当小女孩出现以后他们的主观意愿则具体到赚小孩手中的硬币。有了个人的主观意愿，接下来故事要发展就需要设置矛盾冲

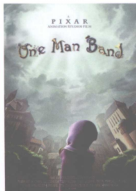


图4-5 《一个人的乐队》的封面宣传画

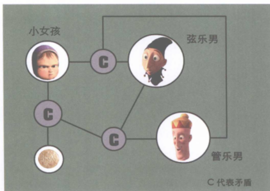


图4-6 《一个人的乐队》片中角色欲望分析

突了。首先，在小女孩达到目的的主观意愿中设置一个矛盾——她觉得管乐男的音乐很好玩，于是决定把金币给管乐男。也就是说小女孩想把金币赏给管乐男的主观意愿与最初的将金币用来祈福的意愿形成了矛盾和冲突。而通过这个冲突，小女孩的主观意愿与目的开始发生变化，变为了将金币赏给管乐男。而正如我们上面所提到的，如果小女孩将硬币给了管乐男，那么双方的意愿都得到了满足，故事也就失去了发展的推动力，也就可以结束了。显然，这个故事还不能就这样草草结束。因此，在这个阶段，我们需要设置另一个新的矛盾来刺激故事继续往下发展。于是，弦乐男出现了，他对于小女孩的意愿而言是一个矛盾——小女孩觉得弦乐男的表演也很精彩，于是打算将金币赏给弦乐男；而对于管乐男而言，眼见到手的鸭子要飞了，自己赚到金币的意愿受到了挑战。通过这样一个矛盾的叠加，故事得以继续；而接下来就是管乐男和弦乐男的竞争让小女孩犹豫不决。写到这里，如果接下来的故事一直是讲竞争，那故事本身又将进入一个循环之中，故事的发展又会停滞下来。所以在这里又要引入另外一个矛盾——小女孩的金币掉入了下水道，三个人的目的现在都无法达成。如果这是学生作业，大多数人估计也就让故事这样结束了。而这部短片导演决定将矛盾继续下去，小女孩靠精彩的演奏赚来了一大袋金币，这是故事开始时谁都没有料到的，原来小女孩也是一个演奏"达人"，这样一个有趣的设置使得这个看上去像是进入了死胡同的情节一下子变得妙趣横生，而故事最后，小女孩选择了"耍"两位"演奏家"一把，将两枚他们梦寐以求的金币扔入了喷泉，完成了她自己最初的意愿，故事结束。

通过这样的剧情设置分析，我们可以清晰地看到矛盾冲突在故事发展中所起到的决定性的推动作用。同时，随着矛盾冲突的加入，角色最初的意愿与目的也是在不断变化的。也只有这样的环环相扣、一波三折，再加上一个出人意料但又合情合理的结尾，才能构成这样一个精彩有趣的故事。

综上所述，我们在构思剧本的时候，首先就是要明确角色的意愿与愿望，然后就是要利用矛盾冲突的设置来推动情节的发展，这是一个行之有效的思路。

4.4 剧本的改编

在了解了动画片主题构思和情节设置与选择的基本思路以后，我们再来探讨一下关于剧本的改编。

其实在剧本的改编环节，我们主要是要强调动画性的问题。动画的必要性，我们在本章的开头部分就已经详细论述过，不是所有的剧本都适合做成动画，也不是所有的剧本都有必要拍成动画。从这个思路上出发，我们如何将剧本改编来符合动

画的要求呢?

有一个方法是最为容易同时也是使用得最多的，那就是故事的嫁接。故事嫁接，顾名思义，就是将故事转移嫁接到一个新的载体中去。具体到动画里，就是将人的故事转移嫁接到拟人的物体或是生物中去。其实动画的一大特征，就是在动画的逻辑中，世间万物都是有“人性”的，小到微生物细菌，大到汽车、飞机等。在动画世界里，这些都可以是像人类一样行为与思考的，也可以拥有与人类社会架构类似的世界观，也可以“善良”、“邪恶”、“慷慨”或是“自私”等。这些在现实生活中本来只有人类才具有的“性情”、“欲望”通过动画特殊表现方式的表达，也能够被嫁接到其他元素之上，这也是动画的魅力所在。有时虽然不是在说“人”，但却比直接说“人”要更透彻、更深刻，冲击力也更强。有的故事如果放在真人世界，也许是一个十分平常的人们见惯不怪的主题和情节，但一旦转移嫁接到动画中的拟人元素之上，一旦通过动画的特性进行“再表现”的时候，人们会惊奇地发现：原来这个故事是这样的有趣和具有人文价值。例如莎士比亚的《哈姆雷特》，我们并不是否定《哈姆雷特》的人文价值和社会价值，但大家也必须承认，自从电影出现以来，《哈姆雷特》这类的经典已经被演绎了无数次，如果一味地采取新版本的重拍，相信观众也会见惯不怪，产生审美疲劳。而迪士尼非常聪明地嫁接了这个剧本，既利用了这个经典的故事架构，又没有采用真人演绎的方式重复表现。故事用动画的形式被转移到了非洲草原的动物之上，在动物的逻辑之中，在动物的世界观中，这个故事得到了另一种诠释，同样也成就了动画片中的经典——《狮子王》。这是一个非常成功的案例，这样的嫁接，既可以让观众欣然接受其中的内容，又让观众有了新鲜感。《哈姆雷特》的故事是为人所熟知并广为传颂的，而迪士尼公司正是利用了这种已然形成的认同感，而采用动画的新鲜形式再现出来，因为动物的世界对于观众来说是陌生的，是极具新鲜感的。所以当这两种感受同时传达给观众的时候，影片的大获成功也就不足为奇了。Pixar的《海底总动员》（Finding Nemo）也是这样一种思路。其实这部影片的故事说白了无非就是一个单亲家庭中的父亲与一个自认为长大的孩子之间的“人类故事”，而这部影片的巧妙之处，也正是采用了动画的嫁接功能，将这样一个看似非常“生活的”、“平常的”，但具有“人情味”的情节主题用海底鱼儿们的世界来诠释。在讲述了这样一个“人情味”十足的故事的同时，也用动画人的思维给观众展示了一个既熟悉又陌生的“海底世界”。观众在对故事能够“欣然接受”的同时，也充满好奇地观赏到了一个另类有趣的“父亲寻子历险记”。

我们顺着这样的思路可以延伸出很多想法。例如将一对情侣克服重重困难和阻碍终成眷属的故事嫁接到一个茶杯和咖啡杯身上；将一个黑帮争斗的故事嫁接到厨房里的蟑螂与臭虫之上；将孩子成长的烦恼嫁接到几盆鲜花之上，等等。不过，这

种嫁接必须建立在一种“相似性”之上，也就是说这些嫁接的“物”与人类之间的世界观要有一定的相似性、可比性，同时也要保留一定的“差异性”，否则这种嫁接就会过于生硬而不自然。

第 5 章

动画导演与导演动画



CHAPTER



5.1 景别与构图

视觉观察是有时间的，对于静态和动态的影像都是如此。观众的观察是一种被创作者主观意识所引导的相对被动行为。而在电影和动画中，这一点体现得尤为明显。景别与构图则是最直接的引导方式。

1. 景别

什么是景别？记得小时候的那个故事么？“从前有座山，山里有座庙，庙里有两个和尚，老和尚在给小和尚讲故事……”这个故事其实是非常具有镜头感的，同时，里面的每一句话实际就是一种景别。从物理拍摄上来说，景别的产生实际上就是基于摄影机与被摄物体之间的距离或是所用镜头焦距的长短因素产生的不同效果。所谓“景”，也就是画面中的内容。被摄入的内容以及内容的多少，这就取决于摄影机的距离或焦距了。实际上，景别对于普通观众而言，就是响应观众对于影片观看的最基本要求——“看清楚”。换句话说，观众对于景别变化的要求就是来自于观众在观看影片过程中对信息量多少的需求。我们平时在日常生活中经常有这样的需求。例如，如果看不清黑板上的字，我们会选择站得离黑板近一点；看不清对面海上的船只，我们会选择使用望远镜。在这种情况下，我们实际上是不由自主地使自己眼中的观察画面产生了“景别”变化。因此，“景别”首先是满足观众的观察需求（但并不是说所有景别都是为客观地满足观察需求而存在的）。

“从前有座山”——大全景（Extreme Long Shot or Full Shot，简写为“ELS”）。要看清楚一座山的整体，无疑这里运用的必须是一个远景镜头。很明显，这样的一个景别是用来交代环境或是场景全貌的它一般包括摄像机的最宽拍摄角度，它所提供的信息量往往是最大的。这样的镜头往往惯用在影片的开头，交代具体的环境和故事发生的地点；或是用来交代一些戏剧性的场面，或者是具有解释性意味的画面内容。例如，《美国美人》（**American Beauty**）中开头部分，主角旁白配以一个空中俯拍的远景镜头，“This is my neighborhood”（这是我住的小区），故事由此展开。

“山里有座庙”——远景或全景（Long Shot or Full Shot，简写为“LS”）。

这类景别相对于大全景而言要更近一点，但是仍然是较为宽阔的一种镜头拍摄方式，可以看到主要物体或人物角色的全貌，落实到这个镜头，我们可以看到庙宇的大小、高度、建筑风格等。同时，这样的镜头也带上了部分环境，所以这种镜头在交代主体的时候也交代了位置和部分环境。（见图5-1，图与文并不一致，在这里只是为了显示镜头的效果，后面几幅图示如此）

"庙里有两个和尚"——中远景（Medium Long Shot or Knee Shot，简写为"MLS"）。从英文的"Knee Shot"我们可以看出，中远景是用来交代主体角色的（见图5-2）。

与远景不同的是，这种景别更加靠近主体。远景展现的角色的全貌，而中远景更多地是截取拍摄角色身体的一部分，例如膝盖（Knee）以上的部分进行拍摄。这样的景别往往用来强调角色的行为。

如果镜头内包含了两个或两个以上的人物，那么这样的景别可以展示出画面中的人物身份、所处位置与相互之间的关系等（见图5-3）。

老和尚在给小和尚讲故事"——中景（Medium Shot or Waist Shot，简称"MS"）。这个距离的景别基本拍摄角色主体的上半身，所以也称为"Waist（腰部）Shot"。从这种景别的镜头中所获得的信息主要是来自于角色的脸部表情以及一些附带动作（见图5-4）。在这样的景别之下，背景依然是有内容并传递信息的，只不过这里背景所起到的作用会较之上面的中远景（MLS）要小。一般来讲，



图5-1　全景

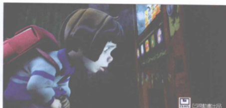


图5-2　中远景



图5-3　中远景中角色的设置



图5-4　中景



图5-5　角色的面部几乎占据整个屏幕

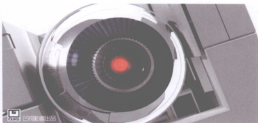


图5-6　局部大特写

这类景别的叙事性是很强的，因为通过这样的景别我们可以更加接近角色主体，有一种面对面说话的感觉。所以在这种景别的时间处理上，可以相对于其他景别稍长一点，而不会导致观众产生观察疲劳。当然，对于这些，我们并没有一个专门的标准去对它加以限制，具体情况需要具体分析。

另外，中景也可以是拍摄到胸部以上，在这种情况下，我们有时称之为中近景，（Medium Close-up，简称为"MCU"），也有直接就干脆叫做肖像景别（Portrait Shot）的。

当然，在这样的情况下，更多地是强调表情了。有时，在描写人物说话的时候，导演会让镜头在中景与中近景两种景别之间变化。

如果镜头更近一点，那就成为"特写"（Close-up or Head Shot，简称为"CU"）。这种景别一般是描述主体角色最为重要的部分——头部，或是相当于头部关系的最重要元素。拍摄的部位一般在脖子以上，角色的面部一般会占满整个屏幕（见图5-5）。当然这取决于屏幕长宽比，对于4：3的画面而言，面部会占据几乎整个屏幕；但而如果是16：9的话，也就是一般所说的宽荧幕，这样的情况下我仍然可以看到一部分背景的细节。在这种景别下，角色的面部是唯一重要的戏剧表达元素。观众可以清楚地看到角色的"嘴脸"和表情，并带有一定的强调和视觉集中的意味。

最后，景别里还包含一个大特写（Extreme Close-up or Detail Shot，简称为"XCU"。这种景别的镜头一般是选择角色或物体的某一个局部细节来进行拍摄（见图5-6）。这种镜头在强调细节的时候是用得最多的。这种镜头具有非常强烈的暗示和视觉引导性质，属于非常主观的镜头。我们在一开始曾经提到过，景别的最基本目的是在于让观众看清楚。但请各位注意，大全景与特写这两种镜头的景别作用不仅仅是让观众看清，同时也在表达很强的导演主观意识。也就是说这样镜头的使用是包含了某种意味的，是追求在客观展示拍摄内容的同时表现一定的情绪或者主观理解。

2. 构图

其实只要学过摄影和绘画的同学就能够对构图的含义有所认识。构图对于影像作品的画面引导有着极其重要的作用，安排构图是导演引导观众视觉最为基本的方式。简单地讲，就是把画面中的元素放置在合适的位置。同时，我们必须意识到，视觉是需要消耗时间的，也就是说，我们需要在时间限制的范围内引导观众的观察内容和顺序。一般来讲，影视作品中大部分的镜头时长都不会很长，有的甚至只有1~2秒，因此，一旦我们处理构图不够合理，那么就会出现有的本该被观众留意到的画面细节被丢失的情况，从而使得观众错过了应有的信息。

构图的方式很多，有的采用光线构图，有的采用位置构图，有的采用色彩构图、景深构图，等等。而从本质上来讲，我们都可以将画面统一笼统地归纳为色块或是色彩元素，而非具体的人或者物体以及光线等。这样一来，我们构图时就能够更加清晰地去处理各个元素的搭配。

艺术在实际上就是一种比较，没有比较即没有区别，音乐有音高、音长、音色、节奏、速度对比，色彩有纯度、明度以及色相之间的对比，而画面构图也是如此。所以也有人说画面也是具有音乐感的，说的就是一种韵律之间的对比。

（1）明度对比构图

光线构图主要是利用光的照明效果而产生画面的构成感。显然，光线能够照到的地方一般光影对比会非常强烈，而对比强烈的位置自然能够引起观众的注意力。而光线没有照到的地方会相对黯淡，从而使得观察点不明确。这种光线的构图有非常强烈的强调意味。

（2）虚实对比构图

虚的地方模糊，而实的地方清晰，观众的注意力首先会集中在清晰的位置。具体到影视的应用，我们常见的就是摄像机焦点变化，通过焦点的变化来强调主体。

（3）大小对比构图

物体的大小能够产生明显的对比，我们可以利用这种对比来突出主体。这不仅仅是一种平面的概念，同时也可以应用到三维空间。在三维空间中，景深的差异也能够产生大或小的对比效果。

（4）色彩对比构图

运用色彩的纯度、差异等元素进行画面元素的处理，是常见的构图方式，其最经典就是斯皮尔伯格导演的《辛德勒的名单》中穿着红衣的小女孩在黑白的杀戮世界中奔跑的镜头。观众的视点始终会跟着小女孩移动，因为鲜红的颜色与周围肃杀的黑白背景形成了强烈的对比，通过对比，导演的主观意图被这种颜色构图充分地体现了出来。

（5）疏密对比构图

画面中的内容排列在视觉艺术中是十分讲究的，在疏密的处理上必须要有变化，同样，疏密变化所起到的作用也是强调并有一种极强的形式感。

（6）引导线构图

画面的元素都可以归纳为“点”、“线”、“面”三种，而线在其中是非常具有视觉引导作用的。线条能够引申出一种趋势、一种方向感，而这种方向感与趋势感就恰恰是导演在安排镜头时所能够利用的。由线条的走势来引领观众的趣味点，它表达的是一种视觉上的诉求。

关于构图的技巧还有很多，在这里我们并不打算一一介绍。总之，有一点必须清晰明了：导演行为始终是非常主观的，即便有时导演面对的是相对客观的对象，但是这种对象落实到画面中去以后必须仍然带有强烈的主观意识。摄像机面前的景物只是一种导演创作的依据与基础。而对于动画就更是如此，因为动画几乎是完全凭空进行创造，整个场景中的一砖一瓦、一草一木都是主观创造出来的，所以构图等画面安排就越发显得具有纯粹的导演意识。由构图产生的气氛，风格，以及节奏韵律都是导演要求的体现。构图的主要目的就是按照导演的主观意图来指引观众的观察，从而在二者之间尽可能传递准确的、无损的信息。因此，导演越注重画面的安排和调度，就越能够让观众了解到自己想表达的内容。同时导演也必须揣摩观众的心理，合理地、合适地引导，满足观众在视觉上的诉求。

对于构图而言，我们这里不仅仅是针对静态图像。这一点对于影视动画的学生来说必须要有明确的认识。我们始终在处理动态影像，虽然我们在画分镜时纸面上所表达的都是相对静态的故事板，但是我们必须考虑到镜头的移动与画面元素中的移动，特别是在“长镜头”中，我们必须用“发展的眼光看问题”，用“动态的眼光安排构图”。我们来看一个例子：

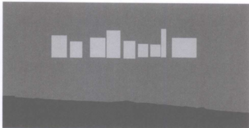
这是影片一开始的镜头，这样的镜头我们可以归纳为图5-7所示的画面构图。这是一个长镜头，持续了21秒。在这样长的一个镜头内，画面的构图时间上是在变化的。这就是静态图像与动态图像构图时的区别。静态图像只需要考虑到那一刻的



图5-7　人物在画面的中心偏下位置



图5-8　人物慢慢走近


图5-9　人物与标的对比使画面显得平衡

构图，而动态图像始终要考虑到镜头是有时间长度的，一般来讲，时间长意味着画面是会产生变化的。

人物一开始处于画面的中心偏下的位置，而且所占的画面比例非常之少，可以归纳为一个小黑点。同时画面中地面与天空的两个色块比例差异非常明显，我们可以看到天空所占比例相对于地面要大很多。如果这是一张静态图像，我们可能会觉得多少有点感觉视觉过于靠下，稍显不稳定。但如果我们继续观看视频进行到第16秒的时候（如图5-8、图5-9），就会发现：视觉的中心随着人物的移动以及画面上字幕的出现，已经发生了变化。我们再次分析画面可以发现：画面地平线上方出现了浅色色块（即标题），而黑点（角色）也移动至地平线以下的位置，这样一来，画面就平衡了很多。

由上面的实例我们可以清晰地看出，影视中的构图与绘画等相对静态的构图还是有一定区别的，当然，这也是主观处理的结果。正如上面这个例子所表现的，这种由不平衡到平衡，由不协调到协调的过程实际上也反映出导演对于观众的视觉引导同时满足观众视觉诉求的过程。

（7）“The Rule of Thirds”

这是这种构图原则的英文名称，实际上这是一种非常经典的构图法则。该法则一般将画面的横向与纵向距离均匀地划分为三份——即将画面分割成等份的九个区域，同时在画面上的横向三条线与纵向三条分割线交叉构成4个点，这就是我们所说的“Thirds”。我们习惯称这4个点为“兴趣点”，也就是说这4个点在画面中是最容易吸引观众注意的点。同时我们将画面重要元素放置在这4个点的范围内会形成比较稳定平衡的感觉(见图5-10)。如果大家留意一下好莱坞电影的拍摄，大多镜头内的画面重要元素例如主角，构图时都会选择放在画面的这几个点附近以引起观众注意并形成稳定平衡的美感。

5.2 运动镜头

早期的摄影机十分笨重，所以在移动摄影机的时候经常会遇到各种各样的困难，加上对视听的概念理解有限，摄影机在刚刚问世的时候也只不过仅仅行使固定记录的职能，基本上相当于稳坐在座位上的观众视角。而随着硬件条件的改善，随着科技的发展，摄影机变得越来越轻便，从轨道到肩扛到使用斯坦尼康器材，摄影机的机动性得到了很大的提升。同时人们对于运动拍摄的效果运用也进入了一个新的阶段。而对于基本依靠手绘或是电脑制作的动画而言，摄影机本身就是一个相对虚拟的非真实的概念，所以动画里的镜头运动也就更加灵活自由。根据镜头移动的方式和镜头本身的功能，我们下面就向大家介绍几种最为常用的运动摄影。

1. 升降

镜头升降其实很好理解，就是“镜头坐上电梯”——摄影机通过上下运动拍摄。具体的升降方式有许多，例如垂直升降、弧形升降、斜向升降和不规则升降。请注意，升降镜头在运动的过程中视点是变化的，往往用来表现场景，特别是大型场景，效果上比较有气势，同时能引导观众的注意力转移。在二维传统动画中，由于没有真实的传统摄像机，所以，实际上在制作中（特别是类似Flash这样的二维软件中），这种效果实际上是通过移动背景画面来模拟镜头的升降的（见图5-11、图5-12）。

2. 推

这种镜头实际上就是将摄像机沿着其拍摄轴线的方向向前移动，边移动边拍

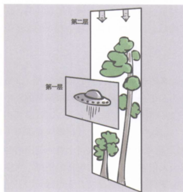
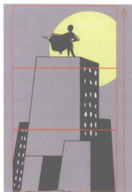


图5-11　镜头向下降


图5-12　镜头向上升

摄，感觉有一种由远及近的效果。观众的感受往往是越来越靠近镜头所描述的对象，直到局部与细节。落实到画面上，就是一种由整体到局部的变化过程，观众的信息量是由大范围到小范围的过程，画面内容是逐步减少，但是也是逐步精确的一个过程。在Flash动画中，则是通过放大画面本身来模拟推镜头的效果（见图5-13）。

3. 拉

拉镜头与推镜头正好相反。效果上即表现为距离越来越远，感觉视点是向后移动的。画面的内容也会逐渐增多，由微观转为宏观。对于这类镜头，往往运用在先交代人物再交代环境或是一开始从局部到整体的时候，达到一种逐渐揭开谜底的效果。在Flash动画中则是通过缩小画面来模拟拉镜头的效果（见图5-14）。

4. 摇

摇镜头就是使镜头摇动。注意，这里的摇动是指镜头以一个轴点进行上下、左右或是旋转等运动。这就和我们一开始提到的“升/降镜头”在拍摄方式上有本质的区别，同时拍摄出的效果也有很大差别。落实到具体制作上，如Flash制作，“摇”镜头的制作也不能跟“升/降镜头”的制作混淆，其区别在于：“摇镜头”会产生较为明显的透视关系，而“升降镜头”不会产生那样巨大的透视关系，因此“摇镜头”在制作上不能通过简单地移动背景来模拟，因为那样并没有考虑到透视对于拍摄物体所造成的影响。另外，升降镜头中“前景”与“背景”几乎是同时运动的，在英文中称为“PAN”——平行移动；而通过“摇镜头”我们看到的效果是有区别的，它的“前景”与“背景”移动时的速度是不一致的，例如我们上下摇动摄像机，也就是改编摄像机的拍摄角度，那么在这种情况下，作为画面主体的前景往往不会出画（即跑到画面以外），而背景则要反应大得多，稍稍的镜头“摇动”就会

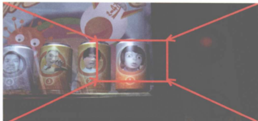


图5-13　推使人产生由远及近的效果



图5-14　推使人产生由远及近的效果

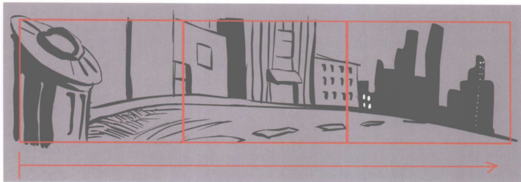


图5-15　镜头的摇动

导致背景元素很快出画。这跟三维软件摄像机中的自由摄像机(free camera)和目标摄像机(target camera)移动的区别很类似。摇镜头一般用来表达巡视、寻找或者上下打量等感受。这种镜头在分镜中也不是很容易表示，一般需要加以文字说明。

5. 移

顾名思义，就是将镜头移动。移动镜头是相对自由的，可以横向移动也可以纵深移动，还可以按照一定的路径来移动。移动镜头能够很好地展现环境，并且有一种现场感，感觉更像是观众观察的视点。同时，移动镜头也有非常强烈的进入感或是退出感，有一种游离穿梭的效果。移动镜头的构图一般都是动态构图，所以我们必须要用运动和发展的概念去理解这种拍摄手法中的镜头构图，分镜中移动镜头的表达方式很多（见图5-15）。

6. 甩、旋转、晃（震）

这些拍摄手法属于一些特殊情况的表现，也很常见。甩镜头又称为“闪摇镜头”，其实就是一种很快速的“摇镜”。这种镜头在甩的过程中画面是几乎没有具体内容的，在二维动画中经常用画面上排满横向的平行细条来进行模拟，甩镜头有时用来表达地域或方位的转换，以及另外一组人的故事，类似文章中标点符号的分号作用。旋转镜头就是指镜头沿一定的轴线进行旋转，这种效果非常容易造成眩晕感，同时也会让人有一种主观视角的错觉。这类镜头比较刺激，一定要在合适的时机使用，不可滥用。晃动或震动镜头有很强的主观视角意味，一般用来表达摇晃颠簸的感觉。

镜头的运动是一门学问。相对于一般的静止拍摄，运动摄影往往都是长镜头。也就是说这种拍摄是在一定的时长内完成的，所以在拍摄时必须注意信息量的变化以及观众的接受能力。另外，我们不仅要注意镜头运动的方式与持续时间，我们更要注意镜头运动时的速度，因为速度也直接影响到画面内容和画面情绪的表达。最后，运动镜头与静止镜头要结合穿插使用，只有这样，我们的镜头叙事才能看起来抑扬顿挫，富有节奏，才能更加精彩地吸引观众注意力。

5.3 镜头剪辑

在电影与动画中，单个镜头画面很难说能够表达一个清晰明确的意思，我们必须借助两个以上的镜头组合才能从中看出逻辑，才能将每个镜头中所获得的信息链接起来综合成一个结果，这个结果一般来说就是导演需要表达的含义。还记得我们在第二章中提到的《低俗小说》中的那几个镜头么？通过那几个镜头的组接，我们看到的是两个人通过一个电梯上到楼上的过程。也就是说，单个从其中的任何一个镜头来看，我们都无法明确的确定影片中的空间、时间和所表达的意思，我们必须借助前后镜头，才能找到导演想要表达的逻辑。这种组接就是我们所说的镜头剪辑，这是电影能够被称为一种艺术形式的主要标志。只有这样，这个由镜头组成的视频才能叫做“电影”或者“动画”，而不是简单的“记录器”。

在电影或者动画中，镜头剪辑的目的主要是用来产生逻辑，一种能够被观众所理解的逻辑，请注意，这种逻辑是导演所要表达的主观逻辑，是导演想让观众理解的逻辑。形成这种逻辑的原因主要是镜头的先后顺序，换句话说，如果我们改变这种顺序，逻辑也会跟着一块改变。我们来看一个例子，如图5-16~图5-18所示，先称这组镜头为A组，其中每个镜头的内容为：镜头1：小孩哭；　镜头2：打开盒子；镜头3：小孩笑。

我们再来看看两种镜头组接所产生的逻辑：A组镜头我们可以理解为一个哭着的小孩看到盒子里的东西破涕为笑了。

而图5-19~图5-21为B组镜头，其中每个镜头的内容为：镜头1：小孩笑；镜头


图5-16　小孩哭


图5-17　打开盒子


图5-18　小孩笑


图5-19 小孩笑


图5-20 打开盒子


图5-21 小孩哭

2：打开盒子；镜头3：小孩哭。

而B组镜头我们则可以理解为一个本来还挺开心的小孩看到盒子里的东西吓哭了。同样是这三个镜头，随着不同的组合方式，观众理解到的是不同的含义，这就是剪辑的魅力所在。镜头剪辑不一定是按照时间的线性发展顺序来排列的，我们调换其中镜头的顺序，减少或者添加镜头都会使得镜头所产生的逻辑改变。

实际上，这种逻辑在大多数的电影中就是起到了一个叙事的作用。要讲清楚，讲正确，讲出导演想要表达的内容，镜头的内容和镜头组接的顺序都必须合适。下面我们就来看看一些常用的镜头剪辑表达。

1.对话段落

电影中出现交谈和对话是非常常见的。从镜头表达来讲，对话段落我们主要针对两个方面的内容进行表述：一是对话行为的表达；二是对话空间的表达。对话行为的表达即对话各方的对话动作、表情以及相互之间的互动反应；对话空间的表达则是表达对话者的空间位置关系。我们必须选择合适的镜头组接和搭配才能交代清楚以上两个方面。在这里，我们将谈到处理此类镜头组接的一个非常重要的原则：轴线原则。什么是轴线呢？它指被摄对象的视线方向、运动方向和不同对象之间的关系所形成的一条虚拟的直线。引入轴线这个概念的主要作用是用来指导拍摄时摄像机拍摄的位置，使得拍摄出的一组镜头在空间上形成一致感，而不至于造成空间混乱。所以，对于对话段落，轴线就存在于对话的人物之间，是角色用来交流视线的连接线。例如图5-22中这张平面图中显示：镜头中二人的空间位置在平面图中

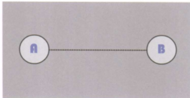


图5-22 轴线原则的运用

显示得很清晰，我们可以清楚地找到二者的“关系轴线”。所谓轴线原则也就是在表现二人对话场景时摄像机拍摄的位置始终处于轴线的一侧，而不会突然地跳到轴线的另一侧去拍摄。如果保证了这一点，那么拍摄下来的镜头组接到一起以后，空间感上就不会出现问题。而对于一些学生作品的空间感混乱，大多数就是因为对于轴线的理解不够，产生了“跳轴”的现象。例如下面这组镜头处理（见图5-23~图5-25）：我们先来看平面图中二者的关系，两人是面对而坐，第一个镜头首先交代了一下二者的面对而坐的关系，第二镜交代的是角色A，而第三镜则交代的是角色B，请注意，我们这里角色A在镜头画面中所处的位置在画面左侧，而B在镜头画面中同样也处于画面左侧。那么这样拍摄出来的一组镜头给我们的空间感就是不明确的，造成了一种A与B坐在同侧的错觉，而与第一镜中二者的空间位置不符，这就说明拍摄上产生了错误。对应检查第二、第三镜的机位我们可以清楚地发现，拍摄A的机位a，与拍摄B的机位b并没有在那条“关系轴线”的同侧，b机位跳过了关系轴线跳到了这条线的另一侧，如图5-26所示。

这就是我们组接出的镜头空间感不一致的原因。正确的第三镜如图5—27所示。

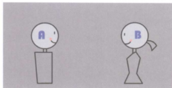


图5-23

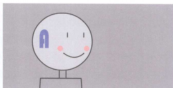


图5-24



图5-25

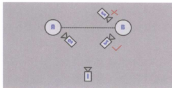


图5-26

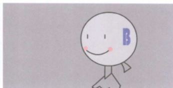


图5-27


图5-28

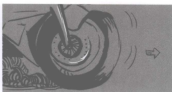

图5-29


图5-30


图5-31

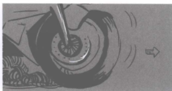

图5-32


图5-33

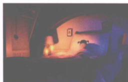

图5-34


图5-35

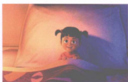

图5-36


图5-37

类似的，还有下面这组镜头（见图5-28~图5-30）。

这组镜头描述的主体只有一个骑摩托车的人，而从镜头表达出的空间感觉却是两个摩托车手面对面驾驶。形成空间紊乱的原因也是与轴线原则有关系。这条轴线我们可以称为“运动轴线”——即角色与运动目标之间的一条轴线。同样，本组镜头的问题也在于“跳轴”，即镜头突然跳过轴线到了另一侧拍摄，这样才产生了上图中的错觉。正确的拍摄方法应该如图5-31~图5-33所示。我们可以看出，轴线对于空间感的形成是多么重要。

下面我们来看一个比较经典的对话段落（见图5-34~图5-37），同时大家可以按照每个镜头的画面内容推测出拍摄的机位图。

这一段镜头为《怪物公司》中的经典画面，四组镜头描写Boo占据了Sullivan的床，Sullivan试图劝说Boo离开，但Boo天真可爱的样子又让他无可奈何。这段画面中，首先用一个全景镜头拍摄整个人物的空间位置和场景的空间气氛，同时交代人

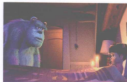

图5-38


图5-39


图5-40


图5-41

物在空间中的状态。然后使用二号机位拍摄二者人物的位置关系，并暗示Sullivan是想要劝说Boo离开自己的床。这个镜头选择以Sullivan为主，但同时带上Boo的一个角度，有非常强的互动感。第三镜是一个齐轴拍摄，这样的镜头是交代Boo对于第二镜Sullivan的表现的反应，同时这样的齐轴拍摄方式在构图上会将角色置于画面的正中，也表现出了一种“呆呆”的感觉，让你觉得Boo十分坚定要“赖”在大毛怪的床上，十分天真可爱。而第四镜头采用了与第二镜相同的机位，交代了Sullivan无可奈何的反应以及二者的空间位置。从我们绘制的机位图可以看出，这4镜的机位，走在Boo与Sullivan的连接线即关系轴线的一侧，所以无论从感性上感受还是从理性上来分析，这组镜头的空间感都是一致的。

图5-38~图5-41交代的是Boo向Sullivan说她害怕壁橱里的怪物。在这里，第一镜使用的是从Boo的侧面拍摄，而Sullivan也几乎是侧对着摄像机，这是一种平行拍摄的方式。而第二镜是紧接第一镜的逻辑，第一镜中Boo看着对面表现出害怕的样子，所以马上在第二镜就直接拍摄Boo看的位置，作为第一镜的逻辑交代。这里不仅仅是叙事逻辑，同样也是一种响应观众心理信息需求的选择。作为一种呼应，这样的镜头处理是相当必要的。请注意，这个镜头是在轴线之外的，因为其中既没有Boo也没有Sullivan，这一镜属于叙事顺理成章的一个必要交代。

我们再来看看图5-42~图5-51这组镜头，注意第一个镜头，处理得非常有趣，拍摄角度以Boo手中的纸作为前景，也就是说Boo实际上是背对镜头的。而后景中的Sullivan处于画面的主要位置，是这个镜头表现的主体。这种机位拍摄被称为“外反拍”。实际上这种机位我们在第一组镜头中也有，这种镜头最大的特点就是暗示了交谈双方的一种互动。而具体到这一镜，则是表现了处于主体位置的Sullivan正在看Boo手中的纸。然后紧接着第二镜则是再次反打Boo，她手中举着这张纸，我们可以看成是一种反复，这种反复体现出一种强烈的交谈感。而这一机位，我们可以称为“内反拍角度”，从构图上，纸上的画处于画面的三分之一处的主要位置，这也是对这幅画的一种构图上的强调。内反拍角度镜头内只会有一个演员，实际上有


图5-42


图5-43


图5-44

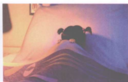

图5-45

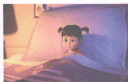

图5-46


图5-47


图5-48


图5-49


图5-50


图5-51

点模拟镜头外另外一个演员也就是Sullivan的视点。而处于交谈过程中的镜头一般都会反复地多次使用内反拍角度对对话人物进行分别拍摄，当然，都是处于轴线的一端。我们再来看上组镜头中的第三个镜头。我们可以清晰地看到，这是一个越过Sullivan手臂拍摄Boo的外反拍角度。很明显，外反拍一般会表现对话角色的全体，即通过Sullivan带出Boo。而内反拍一般只能一次拍一个人，这样的话，当这组镜头剪辑在一起的时候，我们可以感到在表现手法上有一种变化感和节奏感，这两种机位交织有节奏的配合，产生了一种数量上的对比，形成了韵律。

图5-52~图5-55这一组共4个镜头，同样也是Sullivan与Boo的一种交流互动，前3镜都是使用的内反拍镜头。而最后这段叙事以Boo甜甜睡去的一个齐轴拍摄的全景镜头来结束，这样一个景别的构图本身就具有一种段落感，同时在构图上，几乎是一种对称构图，也给观众带来一种恬静舒适和稳定的感觉。


图5-52


图5-53

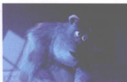

图5-54


图5-55

2.叙事段落

我们在分析别人作品的镜头应用时，其实实在地讲，难免发生一些“尹书燕说”的事情。实际上镜头叙事剪辑组接，应该是导演利用由理性知识作为指引的一种感性表述，也就是说首先我们还是要依靠自己对于叙事的理解和感受去剪辑镜头，然后再用理性的知识去修正、完善。

在下面的内容中，我们将通过一个具体的实例来说一下镜头的具体运用。镜头叙事就是用镜头讲故事。因为都涉及叙事，所以在我们正式进入运用实例之前，大家先来讨论一下语言叙事与镜头叙事的类似之处。

一般来讲，叙事有两个层面：层面一，把故事讲清楚；层面二，把故事讲精彩。“讲清楚”是叙事的最基本要求，也是首要要求。没人会对自己看不明白的故事感兴趣。而从“讲清楚、说明白”这一要求来讲，具体到语言上就是这个句子必须要包含最基本的信息量，即句子的主干：主语、谓语、宾语，或者是主语、表语。具体到故事中则是：谁、做了什么或是谁是什么。这是读者在阅读文字时能够理解句子意思的最基本成分。而有时候为了能够表述得更加清楚，则需要加上一定的时间、地点状语，例如在哪里、在什么时候、谁、做了什么（或是什么）。诸如此类的表述一般是起到说明性质，给读者说明最基本的状况信息。这样的表达在说明书、记录、新闻文章中比较多见。而如果我们分析一下小说就很容易发现：仅仅说清楚事情对于文学艺术而言是远远不够的——因为受众不同。对于说明书的读者而言，他们需要看到的是准确精辟的说明与指示；而对于小说读者来讲，他们是在看故事，是在体会意境，是在“读”人物形象，也就是说，从受众的需求来看，小说读者要求得更多、更深，也就是对“讲故事”的第二个层面——“讲精彩”有了要求。

对比一下小说文学，我们发现观众对于影视这类作品也有着类似的需求。影视作品在叙事的时候也不仅仅需要说明性的“表达”，而且需要绘声绘色的“表现”。在英文中“present”是表达、介绍的意思，而“表现”的英

文是“represent”——“re-present”。从构词上我们就可以清晰地看出，“represent”有“再次”表达、“重新”表达的意思（英文中“re”前缀表再次、反复、重新之意）。在文学叙事与影视叙事中，我们需要更多的“句子成分”来充实我们的语言，因为我们叙事不仅仅是为了“把事情说清楚”。

下面我们来看一个实例对比，如《水浒传》中第二十三回《横海郡柴进留宾 景阳冈武松打虎》中的一段描写：

武松走了一直，酒力发作，焦热起来。一只手提着哨棒，一只手把胸膛前袒开，踉踉跄跄，直奔过乱树林来。见一块光挞挞大青石，把那哨棒倚在一边，放翻身体，却待要睡，只见发起一阵狂风来。古人有四句诗单道那风：

无形无影透人怀，四季能吹万物开。

就树撮将黄叶去，入山推出白云来。

原来但凡世上云生从龙，风生从虎。那一阵风过处，只听得乱树背后扑地一声响，跳出一只吊睛白额大虫来。武松见了，叫声：“阿呀！”从青石上翻将下来，便拿那条哨棒在手里，闪在青石边。

这段描写实际也就是武松走了一段觉得困于是找了一块石头躺下，正要睡，一只老虎窜了出来，把武松吓了一跳。

对比上下两种表述我们很容易发现，上文小说里的内容远远不只下文中说明性文字那么点信息量，句子成分中也出现了修饰名词的“定语”与修饰动词的“状语”等，同时文章也出现了比喻、铺垫、侧面描写等各种手法。很明显，小说更加生动，更加让人有一种身临其境的感觉。

对于电影和动画而言，我们也应该在叙事时考虑到受众的需求。也应该像小说一样利用各种手法，修饰来描写“表现”我们的内容，让它显得有血有肉，精彩纷呈，只有这样的电影和动画才是观众乐于看到的。小说家把故事说精彩使用的是“字”，那我们做电影拍动画应该使用什么呢？答案是“镜头”，它是影视的最基本单位。运用上面所说的类似思路，我们也可以用镜头讲故事，而且不仅仅是讲清楚“这是怎么一回事”，我们还要讲出“味道”讲出“风格”，让人印象深刻。

下面我们就一起来做这么一个镜头叙事练习（这是笔者课堂教学的一个练习实例，文中的分镜也都来自于学生作业），首先我们来看故事梗概：

早晨，一只熊猫急匆匆地赶去树林深处，他昨天吃多了，早上起来拉肚子。熊猫好不容易找到了一处合适的“便便”场所——一个灌木丛。熊猫内急，顾不得体面，一下子跳到了灌木丛后面。在一阵“排山倒海”之后，熊猫终于舒心了。不想

熊猫这一没公德的行为引起了树上鸟儿们的公愤。于是他们纷纷从树上探出头来痛斥熊猫的不雅行为。熊猫被他们骂得很生气，最后终于忍无可忍，将手中的卫生纸卷砸向鸟儿们，鸟儿们一哄而散，熊猫也没有得意多久，他马上意识到，自己用来擦屁股的卫生纸已经被他当做手雷扔到了树梢之上，故事最后在熊猫的一脸尴尬中收场。

这是一个相对简单的故事小品。我们首先来概括一下故事的线性发展主干：

时间：早晨

地点：树林中

事件：熊猫跑入森林————> 熊猫找到树丛————>熊猫拉肚子———>鸟儿生气————>鸟儿骂熊猫————>熊猫还击，扔出卫生纸————>鸟儿飞走————>熊猫发现没纸————>故事结束

这样一个剧本，情节上并没有特别出众之处，所以故事本身并不是卖点，那么若要做出趣味性、做精彩，首先就应该在镜头上下文章。下面我们看看第一个同学的分镜（见图5-56~图5-80，作者为李安）。

下面我们来分析讲评一下这位同学的分镜处理。

①优点： 从故事表达表述上来说，基本的情节还是能够通过分镜头展示出


图5-56　特写熊猫的眼睛，镜头拉出到中景


图5-57　熊猫向森林深处跑去


图5-58　在树林中看到一个好地方


图5-59　四下打探


图5-60　扒开草丛跃入


图5-61　特写单脚着地


图5-62　左看右看


图5-63　安心地方便


图5-64 引来很多苍蝇

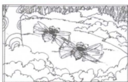

图5-65 蚊子都受不了这个味道


图5-66 推镜头，小鸟出现


图5-67 推到一只鸟上，鸟被熏得够呛


图5-68 镜头拉开到全景，出现了一排鸟，它们集体控诉熊猫的恶行


图5-69 熊猫不以为然


图5-70 俯拍，鸟儿痛斥，镜头推拉两次


图5-71 熊猫觉得很烦


图5-72 再次俯拍鸟儿们


图5-73 熊猫准备扔纸


图5-74 慢动作，转身


图5-75 纸扔出，小鸟全部飞走


图5-76 熊猫开心得意的样子


图5-77 突然想起


图5-78 纸巾


图5-79没有啦


图5-80 熊猫郁闷至极，故事结束

来，起因、经过、结尾都比较清晰。故事的来龙去脉交代得也还算清楚。从镜头的运用上来看，镜头景别能够有变化，满足不同情况下叙事的需求。同时也能够运用运动镜头来营造一种节奏。熊猫与鸟儿那一段中反复的运用表现出熊猫与鸟之间的互动，这种意识还是非常明确的。

②缺点：最主要的缺点还是在于故事讲得不够精彩。叙事环节过于直接，缺乏铺垫，同时也没有让人回味的精彩之处。镜头"描写"的意识不够，仅仅还是停留在以"说明事情经过"为主要目的的层面上。有时容易犯"想当然的毛病"，例如熊猫弯腰去拿纸的时候并没有用镜头进行强调，也没有使用合适的景别交代拿的是纸，这些都影响到了故事情节的交代。

另外，导演的主观意识不够强烈，对于熊猫与小鸟都没有角色性格方面的刻画与烘托。感觉过于平铺直叙，说明性太强，导演本人缺乏对于影片的主观意识和对于观众的主观引导。

③总结：故事交代了"主"、"谓"、"宾"，但是缺乏更多的修饰，缺乏"讲"故事的意识。不够引人入胜。

我们再来看另外一位同学对于相同剧本的镜头叙事导演安排（见图5-81～图5-99，作者李冬慧）。

这位同学除了能够清楚地叙事以外，我们还可以发现她在导演影片过程中加入了自己的一些想法。例如在短片的一开头，她并没有像前面那位同学一样直接描写熊猫的出场。她首先交代的是环境与气氛：她用大全景作为短片的第一个镜头。我们前面提到大全景是交代环境，并且有一定的铺垫作用。镜头缓缓推进，让人有一种讲故事的感觉，类似于童话里经常用到的那句开场白："在很久很久以前……"这种景别加上镜头的运动渲染出了一个清爽的早晨气氛，而同时也预示着将有故事发生。这就是作者的主观态度，对于故事的主观判断，我们可以清晰地了解到作者在试着向观众绘声绘色地"讲故事"。

接下来的镜头是鸟儿们在亲切地交谈——一片祥和清新的气氛。这种气氛跟我们后面的故事实际是相反的，而导演之所以这样处理，就是为了给观众来一个欲"抑"先"扬"。这样的处理非常有趣，只有前面不断渲染美好气氛，观众才会也对后面熊猫的"恶行"感到同样的"深恶痛绝"，这样做就把观众引入片中来了。

接着，熊猫的出场也并不是直接描写熊猫，而是通过小鸟们的视角引出树下的熊猫。熊猫看似构图上处于背景的位置，但由于熊猫是飞奔入画然后再飞奔出画，所以观众的注意力自然而然地就随着熊猫的移动而转移了。同时，将小鸟们放在前景，也有一种暗示，暗示故事将在他们之间发生。这也为后面小鸟的出场提前有了一个交代。

后面熊猫与小鸟之间的斗争处理得也十分有趣并且具有音乐感。跟上一个同学

的处理相比，虽然上一个同学在这一段也有镜头分别交代熊猫与小鸟，并也采用了一次反复，但他在镜头处理时没有注意到景别和表现上的区别。我们再来看看这位同学的这段处理：熊猫第一次意识到有“人”在骂他的时候，镜头处理的是熊猫眼睛的大特写，并用一个类似过肩拍的手法交代了背景中的鸟（镜头10）。这样的处理非常有视觉冲击力，同时也交代了双方的位置关系，设置得十分巧妙。然后再用一个镜头直接交代鸟，作为一种强调。这时再用一个俯拍的全景镜头回说熊猫。这是符合观众的心理需求的，首先一起交代A和B，然后分说A，再分说B，这种总分的方式在文学与音乐中也十分多见，这也是比较合理的一种叙事方式。

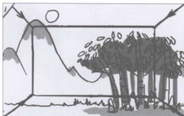
另外，我们可以留意一下分说的这两组镜头，前一个是用仰拍，而后一个是用俯拍，二者在景别上基本相同，但在镜头拍摄角度上有所区别，在第二组镜头中，鸟在画面左侧，而熊猫在画面右侧，非常明确地交代了它们的面对面的关系。而镜头角度也暗示了它们之间的势力差别，鸟儿们是群起而攻之，居高临下。而熊猫面对“高高在上”的鸟们则多少有点无奈。在接下来的镜头中，熊猫表现出一副不在乎的样子，同样，这里使用了先前类似的表现手法，过肩拍了背景中的鸟儿们，只不过这次在景别上稍微大了一点以示区别。而在下一个描写鸟的镜头中，导演再次调整了景别，用了一个倾向于大特写的特写，观众可以清晰地看到鸟儿们“气呼呼”的表情，显得十分滑稽。再接下来的镜头并没有再次拍回到熊猫，而是重复拍鸟——是另一个枝头的鸟。这种表现方式有点类似于我们文学中常用的“排比句”，这样的“排比”应用起到了一个加强“语气”的作用。只有这样的排比气势，才能使得熊猫在下面的镜头中表现出极不耐烦、忍无可忍的情绪。在这里，前面的铺垫必须到位，我们的熊猫先生的“忍无可忍”才显得更加合理。

有句成语叫做“不破不立”，而我们这里要说成是“不‘立’不‘破’”。意思就是：要击破或者是突出某种感受，我们必须先要将这种感受“立”起来。怎么理解呢？打个比方，就好像要让一个气球撒气冲得越远，我们必须一开始要让这个气球“憋住”足够的气，胀得越大，松开气门的时候才会冲得越快越远。在这里，熊猫对于鸟儿们的烦躁情绪就是这个大气球，我们一开始必须让它胀得足够大，后面熊猫的发泄和扔出手纸才显得更为合理更加有冲击力更加有戏剧性，观众看着才会觉得更加过瘾。才会为熊猫后来的一时冲动而后悔莫及感到滑稽可笑。还记得我们说过的么？这种类型的短片，主角被折磨得越尴尬观众越开心。所以这里我们必须要先“立”再“破”，我们可以看到往后的镜头切换的速度越来越快，并且景别也是越来越小，这实际上就是一种情绪的积累过程，也是一种戏剧化效果的积累过程，这位同学处理得很好，所以在后面熊猫情绪爆发的镜头中（镜头20），熊猫屹立而起。这里的仰拍处理得非常合适，颇有点杀机四起的感觉——这就是我们提到的“小题大做”。看看构图上旁边的小蜗牛，我们可以体会到导演对于画面的细致

处理。渺小无助，并且看似与故事完全无关的一个“群众演员”反而将熊猫暴走的状态反衬得淋漓尽致，相信观众看了也会开怀大笑吧。同时，这样一个镜头也是作为前面一连串渐强情绪的一个结尾强音，大家都能感受到这里极强的音乐节奏冲击力。

最后再来看看结尾的镜头处理，这里是从熊猫绝望尴尬的眼神特写切到一个熊猫的全景，然后用升镜头将观众视点升上森林的全景镜头，同时还可以看到太阳公公诙谑的表情。这样的处理非常具有喜剧意味，同时也有很强的结束感。

综合来看，相比第一位同学的分镜作业，这位同学的镜头叙事处理显得更为精彩，我们看到的是一个绘声绘色、生动有趣的故事，导演对于节奏和韵律的把握是这个作业的一大优点，也非常值得各位借鉴。附：分镜头纸张格式（见图5-100）。



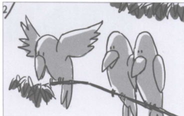


图5-81

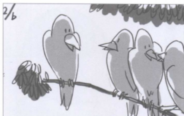




图5-82

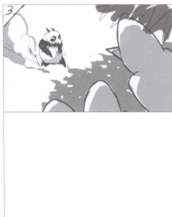


图5-83



图5-84



图5-85





图5-86





图5-87





图5-88

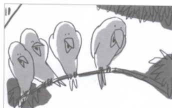



图5-89




图5-90




图5-91




图5-92




图5-93

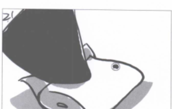


图5-94


图5-95

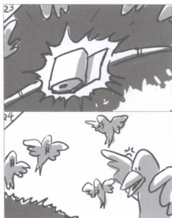
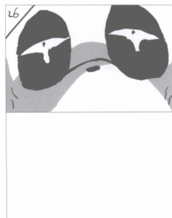
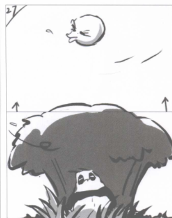

图5-96



图5-97


图5-98


图5-99

凹视动画
OURS ANIMATION

片名：
页码：

动作
动作

声音
声音

图5-100

5.4 镜头调整

上文给大家讲解了一下如何进行用镜头来进行叙事，如何用镜头表现情节，如何根据导演对于故事的主观理解来划分镜头、处理镜头所表达的内容。综合来讲，情节和导演的主观意识是我们划分镜头的依据；但这个依据并不是唯一的，也就是说除此之外我们在划分镜头、处理镜头叙事的时候还有其他的依据和考量。我们在关于动画制作的章节中曾经提到过：动画需要经过非常严格和程序化非常明确的过程才能被制作出来，所以动画并不是“纸上谈兵”，我们最后需要做出来的是一个实实在在的片子。当然，真人电影也需要拍摄，但是相对于动画而言，实拍的毕竟大多数是客观存在的对象。而相比之下，动画是完完全全“无中生有”，是在纸面上或软件中“创造”出来的，所以即便是一个普通的场景，其中的草草木木、飞舞的昆虫都需要通过制作才能实现。这是动画与实拍电影之间非常大的一个区别之处，而这个区别也直接导致导演在构思镜头的时候必须要考虑到制作难度，他们必须根据制作的实际情况和能力，对自己构思的镜头作出相应的调整，这也是我们反复强调动画导演和实拍电影导演之间差异之处的主要原因。虽然动画与电影都共享同样的视听原则和理论，但是，动画导演在导演动画影片时所受到的限制会更多。

因此，制作的难度、技术的限制、生产的成本都是导演在调整镜头的时候需要切实考虑的实际问题。

特别是具体到不同类型的动画，导演在考虑镜头的时候需要从各个方面综合考虑，因为任何一种表现形式的动画都有其自身的优点和缺点，而这些优缺点都会在一定层面上影响到导演的镜头叙事。了解这些知识也是一个导演工作与制作能力能够有机协调的基础。

首先我们看看二维动画。在二维动画中，由于目前的制作方式和技术限制，目前大部分角色和物体的运动仍然需要逐帧绘制。所以在这样的动画画面中，往往需要动画的元素表现都相对概括，换句话讲，这些元素的细节相对都比较少；而作为动画的背景，大多数在制作时都是静止或仅仅只是平移或缩放画面，所以可以制作得很细。那么落实到景别上，交代环境的大全景、中全景这样的景别是比较容易引起美感的，而且也是比较讨巧比较容易出效果的（见图5-101，图5-102）。

另外，特写镜头所表达的内容不管是场景还是角色，因为景别很小，所以我们只会看到角色或物体的一个局部，也就是说这样景别的信息量是相对小的。小信息量也意味着制作上所需要花费的精力会相对较小。而出现运动人物全身的景别或是用一个较长时间的长镜头表现交代角色动作的镜头在制作时意味着较大的工作量。因为角色的全身都在画面之内，而且从始至终地在观众的“众目睽睽”之下进行“表演”。这无疑会对这种逐帧绘制的动画制作方式提出更高的要求。

我们这里可以来做一个对比，请看下面两种镜头叙事表达：


图5-101


图5-102

表达方式1如图5-103所示；

表达方式2如图5-104~图5-107所示。

我们姑且暂时抛开镜头叙事风格，先从制作难度上对比一下这两种处理方式。第1组镜头实际上是一个长镜头，角色始终完整地处于镜头之内，任何一个动作都非常直接地处于镜头的“暴露”之下，动作之间的互动也需要表达得非常清晰。从制作角度来讲，制作人员必须一五一十地按照角色的表演，按照动作实际发生的时长忠实地连贯再现出来，不能间断。而我们再看看第2组镜头，除了一开始交代角色的位置关系，后面的镜头都是“切镜头”，并且都是角色的局部，景别较小，这样就意味着做一个镜头可以有机会“喘口气”，并且由于是小景别，所以镜头之外的内容实际上我们并不一定要做出来。很明显，镜头B制作起来虽然在镜头数量上比A组镜头要多，但实际上每个镜头的制作难度都相对要小一些，因为局部表现可以暂时避开整体关系，例如角色的整体动态、整体的透视关系等。其实在实拍中也有类似情况，例如两个演员的对话场面，虽然这里不涉及过多的制作，但是这样的长镜头对于镜头调度和角色调度已经角色表演都提出了很高的要求，因为长镜头意味着没有“NG”的机会，摄像机不停，人物就得不停地表演，一旦出现错误，就得从头重新开始。特别在台词复杂或是人物众多的镜头里，这一点尤为提出，只要中间有一个环节出现错误，整个镜头就得重新拍过，如果这是电影，那么整个这一段胶片就废掉了，所以制作（拍摄）这样镜头的时间和成本消耗是比较大的。这也就



图5-103

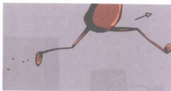


图5-104



图5-105



图5-106



图5-107

是我们强调导演在处理镜头叙事时，不仅仅要考虑到叙事的需要、表现的需要，同时也要考虑一下这样处理是否会给制作带来难度的原因。

另外，在二维动画中，大场景的纵深变化、透视变化等都是表现起来有一定难度的镜头。例如摇镜头拍摄群楼的镜头、角色在镜头中做360° 的旋转等。

三维动画中的镜头处理也要涉及这些制作因素。三维动画的制作关系到模型、材质、灯光和渲染以及动画等诸多环节，所以在导演考虑镜头时也必须考虑制作难度。例如大景别意味着大场景，意味着庞大的模型量与贴图绘制量。还有以运动方式拍摄的长镜头，意味着在渲染上要对高级灯光的调节和渲染调节提出挑战（比如使用全局光照的画面在运动长镜头中容易出现光子闪烁等问题）。所以在执导镜头拍摄时，导演并不是“为所欲为”地随意按照自己的想法来处理镜头叙事，因为落实到实际制作的层面，会有诸多限制，导演必须要意识到这样的镜头处理将给动画制作带来怎样的影响。

在这里，有一点必须说明：我们提出制作环节给导演带来的影响不是叫同学们在导演自己的动画短片时一味地避开例如运动长镜头这类会给制作带来麻烦的镜头，我们是在强调导演对于镜头处理时的综合考虑，这是一个叙事效果、镜头画面效果、制作难度以及导演个人的主观意图等多方面权衡的选择，并不是简单地要大家挑容易的做，挑没难度的做。有时候，即便这个镜头制作上有难度，但是这样的镜头处理对于叙事和表现都是非常有必要的。那么，在这样的情况下，我们也必须要敢于面对挑战。

不仅如此，其实我们反过来思考一下，我们也可以发现很多动画镜头处理实际上也可以看做是一种对于制作的优化手段，特别是对学生而言，当技术经验都相对缺乏的时候，利用的镜头的表现力来减小制作难度也是非常有必要的。实际上这一点在电视动画中体现得非常明显。众所周知，电视动画没有电影动画那种高投入，一个电视动画要能够生存下去，除了它本身的主题、内容以及艺术因素之外，如何控制成本也是一个非常重要的“求生法则”。除了画面处理等具体的制作手段以外，如果我们细心留意就可以发现，其实镜头也被利用来降低成本。这一点日本电视动画做得非常典型，例如一个角色在这个特写镜头内，背景是可以处理成这种概念性的线条，而不需要具体的内容。同时，由于这个景别很小，所以不需要角色做过多的运动，如果我们仔细观察可以就发现，实际上这种镜头中有动画的成分，只是角色的个别局部而已，这样一来，既没有大幅的动作，也没有额外的场景绘制，成本自然降下来了。

类似地我们还能在很多日本动画中看到重复使用一组镜头，例如超人变身、圣斗士出招之类，这都是反复使用已经制作好的内容，既交代了故事，又节省了成本。

记得笔者还在学校学习的时候，老师就反复强调：要利用镜头讲故事，不要过多地依赖于角色表演和长镜头记录，因为从制作的角度来讲，这些都是“事倍功半”、不划算的。由此可见，导演镜头处理是一个导演智慧和业务能力的综合体现。

5.5 配置声音

很多人称导演视听基础知识为“视听语言”。前面花了大量篇幅给大家介绍“视”的知识，那么在这一节里，我们将着重探讨一下“听”的内容。

说到动画的“听”，实际上是作为信息交流的接收方——观众对于声音的一种最基本需求。为什么会有这样的需求？因为我们除了拥有能够敏感观察事物的眼睛之外，还有一对同样灵敏的耳朵。因为我们认知基本世界的方式就是主要依靠“视觉”与“听觉”。最早的电影由于技术原因经历了相当长的一段“默片”时期，但人们从来没有放弃过对声音的追求，随着几代人的发展，目前的影视已经进入一个完整的“感官”时期，不仅仅是视觉与听觉，连触觉也逐渐进入到实际应用阶段。所以对于声音的作用，我们必须要高度重视，对于影视而言，视听二者都是不可或缺的信息传达媒介。声音也不仅仅是画面的陪衬与感官补充，它充当的角色随着人们对于视听语言认识的加强变得越来越重要。声音同样可以称为一种语言，它可以用来营造气氛，也可以用来形成风格，甚至可以用来产生叙事效果。

具体到声音在影视作品中的应用，我们可以将声音划分为：音乐、音效（动效）、对白三类。

1. 配乐

音乐从来都与视觉艺术密不可分。我们在强调构图、影调以及画面剪辑的时候实际上也是在强调一种韵律感、一种音乐感。什么是音乐？从笔者的角度来理解，音乐就是具有主观意识以及概念下产生的规律性的音高、音色以及节奏。我们拍打桌子，如果是随机拍打，随意停顿，那么这只是声响。但如果我们拍打桌子的轻重、节奏是根据我们的主观意愿而产生，并能够形成一定的规律，那么我们当然可以将这类声音理解为音乐。

音乐与影视的结合甚至产生了音乐中的一种艺术门类——电影配乐，而我们在影视实际制作中使用音乐成分最多的部分也在于此。在英文中，电影配乐被称为“Soundtrack”，这是一个非常技术化的名字，意思是说，电影配乐是电影中的“声轨”。使用过剪辑软件（如Adobe Premiere、Sony Vegas）的同学对这一概念应该理解比较清晰，从这一角度来讲，实际上也是在强调电影配乐（Soundtrack）



图5-108　剪辑软件Sony Vegas界面

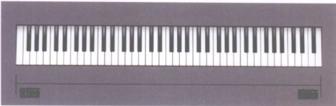


图5-109　钢琴键盘可使人对音高产生直观且视觉化的认识

是与画面并行的，是配合画面而产生的。换句话说，这类音乐是按照剧情的发展而发展的。一般来讲，相对于其他音乐，电影音乐的叙事性与画面感会更强一些（见图5-108）。

电影配乐实际上就是利用音乐带给观众的交流效果来加强电影在导演主观意识指引下的效果。我们可以这样理解：导演实际上是在利用音乐所产生画面感、情绪感以及叙事感来强化电影中一些类似的感受。

那么从应用的角度来讲，我们应该如何去“使用”音乐呢？

我们可以将音乐的元素分为：音高、音色、强弱、节奏4个部分。如果我们仔细分析这4个元素，我们可以发现这些因素都可以让我们产生比较直接的一些视觉化感受，而这种感受也是我们在影视作品中应用音乐的一个基本依据。

（1）音高

音高是音乐变化的基础，有音高才会产生旋律。而音高实际上就是声音的波长与频率。例如，当面对钢琴键盘的时候，我们对音高有非常直观而且视觉化的认识（见图5-109）。

从感受上来讲，不同的音高给人的感觉是不尽相同的，而不同音高区域产生的整体效果也是有区别的。例如如果这一段旋律集中在较高的音区，那么带给听者的将是一种倾向于相对轻盈、纤细的画面感受；从色彩上来感受，有可能是相对较亮的、纯度较高的色彩。相反，低音区域的旋律可能会给人一种沉重、压迫、厚实的感受，在色彩上会更可能倾向于深色的、纯度较低并且对比相对弱一些的感觉。当然，这里的“高”与“低”都是一个相对的感觉。实际上，这种视觉化的倾向我们在乐谱上就能找到。很明显，高音区都集中在五线谱的上部，而低音都是靠近画面的下部。因此，音高本身就可以蕴含一种暗示或营造出某种气氛。

（2）音色

音色的作用非常明显。不同的物体性质、温度、质地产生不同的音色。音色有非常强的“角色感”，这种感觉就好像每个人说话的声音是不同的一样，不需要看到画面，我们光是通过电话听筒或是喇叭，就能辨别出说话的人是谁。音乐中同样有这样类似的效果，因此我们称这种效果为“角色感”。也就是说，不同音色可以表示不同的性格，不同的情绪以及不同的“角色特征”。最典型的例子就是普罗科菲耶夫（Sergei Prokofiev）的交响童话《彼得与狼》。这是一部叙事性与画面感极强的交响作品，作者使用不同的乐器来“扮演”不同的角色。例如：使用长笛来表现小鸟的叽喳声，使用双簧管来表现鸭子的嘎嘎声，使用单簧管来表现猫的叫声，使用弦乐组来表现主人公彼得的呼唤声，使用定音鼓来表现猎人的枪声。

在这样一部经典音乐作品中，虽然音乐并不是以电影配乐的形式出现，但它仍然利用不同乐器的音色以及表现力来“描述”画面内容，以至于后来，Suzie Templeton以这个音乐为蓝本改编制作的摆拍动画《彼得与狼》也大获成功，一举夺得2007年的奥斯卡最佳动画短片奖。

（3）强弱

强弱也就是音乐的轻重，它包括单个音的强弱和一段旋律的强弱以及旋律中变化的强弱。在五线谱中，用“f”来标示音的强弱，用“<”或“>”来标示旋律的强弱变化。强弱对于视觉的作用非常明显，特别是用在烘托气氛时，这直接与画面的信息内容相关。例如《地狱新娘》中的开头部分，轻轻的音乐有一种笼罩感、神秘感、叙述感。而同样是这部影片，当男主角维克多第一次遇到地狱新娘的时候，极强的音乐烘托着维克多惊恐万状的表情，一种危机感、压迫感的气氛通过音乐与画面的配合完美地体现了出来。

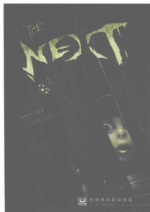


图5-110　*The Next*

在凹视动画（OURS Animation）作品The Next（见图5-110）中结尾处由弱到强的极端音量强弱变化有一种强烈的发现感与刺激感，预示着真相大白。这些都是对于音乐强弱变化应用比较典型的例子，它在很大程度上是引导观众情绪的一个重要手段，往往是配合画面出现的。

（4）节奏

节奏实际上就是音乐中的长短与停顿，也就是音乐的时间应用，这一点跟影视中的镜头剪辑是非常相像的。我们说过，做电影与拍动画，实际上就是在“玩时间”，这种时间的控制与把握不仅仅体现在画面上，同样也融合在音乐之中。一个音的长短就跟一个镜头的长短相类似。落实到配乐，也就是音乐与画面剪辑所产生的节奏要是一致的。这种节奏配合应用到一起表达的是一种主观情绪。例如《这个杀手不太冷》，在玛媞达一家被杀的情节中，杀手进入房间的部分，导演使用的是一组运动长镜头组接，而这时的音乐同样也是以一种相对稳定缓慢的节奏出现，与画面一致，音乐并没有理所当然地采用危机四伏的、激烈的音乐，而是配合画面来形成一种“众目睽睽”的目睹感，反而衬托出歹徒的凶残。这是一种导演的主观意识，在这种意志下，画面与配乐是高度统一的。我们并不是说配乐中的每一个音符、节奏都要与画面“字字相对”，艺术也不可能这样机械地去理解，但节奏上的相对统一感，会使得受众的认知得到加强。有时我们可以发现，音乐在这种时候甚至可以占据更主要的引导位置，相对于画面镜头剪辑，观众的情绪其实更容易受到音乐节奏的引导。

综合来说，音高、音色、强弱、节奏这些音乐的基本元素虽然不能机械地完全视觉化理解，但是艺术是相通的，特别对于影视动画这类视觉与听觉多媒介综合运用并高度统一的新的艺术形式而言，音乐的作用是巨大的。这也是奥斯卡奖有专门的电影配乐奖的原因，同时视觉与听觉艺术的高度结合也反映到世界著名导演与著名作曲家的合作中。一些闻名世界的导演都有着自己的“御用作曲家”，例如动画大师宫崎骏与作曲大师久石让，美国导演怪才蒂姆·伯顿与丹尼·艾夫曼，斯皮尔伯格与约翰威廉姆斯等。

配乐是电影的一个部分，对于动画来说也是如此。动画中的配乐应用往往会更注重角色本身，会有非常强烈的“角色塑造感”。什么是“角色塑造感”？我们从“Semiotics”——记号语言学说起。

记号语言学实际最初是来自于视觉艺术。一般来说，我们将它分为两个部分：“Denotation”——指示与“Connotation”——内涵。这个道理其实很简单，设计其实就是在指示与内涵之间建立一种概念上的联系。例如在标志设计中，一个标志会与产品形成一种记号语言学，也就是标志本身作为指示与作为内涵的产品本身建立一座桥梁，一旦形成这样一种联系，那么它们可以互为指代，Denotation与



图5-110 《变形金刚》中机器人的标志之一

Connotation二者只需出现一方，那么已然形成的概念就会成立。我们来看下面这个例子（见图5-111）：在变形金刚标志与变形金刚的角色之间建立了“Semiotics”之后，只要变形金刚与标志任何一方单独出现，变形金刚的角色概念就会存在。显然，这是一种“设计”，利用这一理论，我们可以使得具体的元素与抽象的概念同时得到加强，并且缩短了人们接收信息和沟通的时间。

这种理论现在不仅仅局限于平面艺术设计或产品包装，它同时也适用于众多其他领域，如影视、文学、绘画，我们都可以从中看到这一理论的应用。

那么具体到动画音乐，我们也能发现“记号语言学”的例子。在塑造动画形象的时候，特别是在一些电视动画中，也可以将音乐称为一种符号加以应用，例如我们可以将音乐与角色形象绑定到一起。这种方式实际上最早出现在歌剧之中，不同的角色可能会出现不同的音乐主题。这一手法在动画中得到了更加明显的应用。例如很多日本动画，只要该角色出现，属于他的音乐就会同时响起。比较典型的例子是东映动画的《森林好小子》（《燃兄》），几乎片中每一个主要角色都有自己的专属音乐，当这些人物登场的时候，必然会出现音乐。在这种情况下，音乐成为一种标签与符号，始终贴在角色身上，强化了角色本身的形象特征与性格特点。在如今快餐文化充斥的时代，作为电视动画，必须遵循快速高效的信息沟通原则，所以“记号语言学”的应用非常重要，而音乐的使用就是一个非常典型的例子。这样我们既能树立起角色形象，给观众留下深刻的印象，同时我们也节约了观众理解与接

受角色的时间，节省了成本。

我们始终强调，电影与动画都是视听高度综合的艺术形式，作为导演，这样一种形式考验的是导演的综合能力，他需要同时对视觉与听觉甚至更多的感官提出主观要求以达到自己追求的效果。

2. 动效

动效也就是影片中除了音乐与对白以外的声音。它也是配合画面出现的。一般来讲，动效是用来模拟电影，动画中出现的动作、机器以及自然界发出的音响。例如扔易拉罐的声音、走路的声音、机器轰鸣的声音、风雨雷电的声音等。这类声音的加入，使得电影更加具有身临其境之感，让观众更加能够在这种视听的综合刺激下沉浸其中。

同时，动效也可以用来塑造空间，通过不同的音响技术，利用不同的声道，我们可以表现出不同方位、不同距离的声音，这样实际上我们可以在观众面前制造出一种看不见的音场。观众通过模拟出的动效，下意识地勾画出一个空间的体积，再配合到画面的暗示，影视的“感官欺骗性”就被淋漓尽致地发挥出来了。

更重要的是，声音的运用也是导演主观意识的一种体现。当然，在常规状态下，动效一般是用来配合画面、模拟画面动作发出的声响之类，但在特殊情况下，我们也可以看到动效音响的另外一种运用。

例如在《战争之王》（Lord of War）中主角尤里看着别人使用自己的AK步枪时，这里按照当时的画面情形应该是配以AK步枪的射击声，但电影中，这种声音逐渐配合枪栓的前后推进变化成了超市收银机的“铛铛”声。导演将收银机的声音与枪声进行了一个置换，这里的意思不言而喻——尤里通过军火走私赚得了大量的钞票。这种动效的特殊使用，完全体现出了导演强烈的主观意识和巧妙的应用能力。在这里，动效不在只是加强感官刺激的烘托陪衬，声音也成为一种潜台词、一种暗示，它甚至比“最真实的枪声”还要真实，还要震撼。动效有时可以作为一种“蒙太奇”手法出现，镜头可以与声音直接产生蒙太奇效果，表达某种含义。这种效果可以是镜头内容与声音的重叠，也可以是镜头与声音的前后组接。例如一个人将香蕉皮扔到窗外，而马上接着出现了有人破口大骂的声音，这一画面与声音的组接表达的意思是：扔出的香蕉皮砸到了路人。这样不必出现第二个画面的组接形式成为一种非常规的叙事方式，声音的表达相对于画面的具体表现有着更大的想象空间，因此这种表达十分含蓄。喜剧片非常喜欢运用此类手法来营造幽默的效果。同时动效也完全可以担起叙事、表现的职能，我们可以看到很多影片中都有此类运用。例如一个人趴在门上听屋内的声音，这时屋内发生的所有事情，都是通过动效来交代完成的。因此，动效不是简简单单的画面陪衬和观众对于声音的一种需求，它更是

导演运用来渲染故事情节的重要手段。而对于动画而言，动效已经逐渐成为动画的标志性特征，特别是在一些诙谐滑稽的小品中，我们经常能听到“卡通化”的“非真实”动效。这些动效相比那些从现实中拟音得来的音效，更像是一种“约定俗成”的“概念化”的符号，这是非常值得大家注意的。这种类型的动效可以说是动画的“特产”，它是在用动画的“声带”来“发出声音”，是一类独特的动效。

有一点需要提醒各位，任何经典的巧妙的手法和效果都必须用在合适的地方，都必须合适地处理使用的频率。再好的东西也有“用过”、“用滥”的时候，所以一定要注意：导演不是照背公式，导演也永远没有公式可以背，导演工作应该是一种主观意愿的表达，而非机械的程序与复制。

3. 配音

配音也有人叫做对白，实际上对白只是一个部分，我们更倾向于称之为“配音”。可以说配音是一个再造角色、升华角色的过程。如果角色拥有精彩的造型、生动的动作，但并没有表现力十足的配音的话，那么这个角色是有明显缺陷的，仍然是没有“完成”的。配音有着非常高的难度，因为配音演员的一字一句、抑扬顿挫都需要与表情与动作相配合。同时，我们配音时还需注重角色性格的表达。配音有着的极大的张力，对白与台词是存在于纸面的内容，而配音是真正让这些字符变成“灵魂”的魔术。同样一句话，不同性格的人、不同年龄的人、不同生活背景和职业的人，都会有着不一样的理解和讲述方式。说话的语气、配音演员的音色特征以及停顿都是一个“树立角色形象”的过程。配音的任务不是简简单单地对口型，而是要运用这种看不见的表演来赋予角色第二次生命。因此，真正专业的配音演员在话筒前也是手舞足蹈的，即便观众在电影里也永远不可能看到这些，但他们通过自己“表演化”的声音将自己的理解与情感通过台词与对白抒发出去，将自己的这种“手舞足蹈”传递出去感染观众。

我们在看一些学生的动画作品时，经常看到一些短片中的对白配音特别“干涩”，感觉缺乏真实感，感觉台词与对白都特别的“假”，有的一听就感觉是“录”的，而不是画面上的角色本身“发出”的声音。的确，这是一项非常需要专业化制作的工序，除非有专业的录音、配音知识和经验，否则弄不好还会让自己辛辛苦苦塑造出的角色功亏一篑。因此在这里，从实际角度来讲，学生在制作低成本的动画时，最好能够避开对白，更多地使用镜头语言和角色表演来充实故事，因为缺乏专业水准的配音有时会毁了一部好片子，会让原本鲜明的角色变得平庸，原本通透的空间变得混沌，原本精彩的表演变得索然无味。慎用配音，除非你有非常专业的输出设备与录制人员。看看国际上比较成功的学生作品和工作室动画短片，许多是没有具体的对白配音的，原因就在于配音这种工作过于专业，在成本与技术都

有限的情况下，那些动画导演们一般倾向于借助角色本身的肢体语言和使用镜头剪辑来讲述故事，抒发感情。

第 6 章
动画导演与动画“演员”



CHAPTER



在面试时，面试官向应聘者问起一个基础性的问题：“为什么喜欢动画？”应聘者回答：“我喜欢动画的创造感，那种自由创造生命的过程，任何物体都可以在我的动画中鲜活起来，都可以具有‘人性’。”

的确，在动画世界里，无论是人物还是动物，还是一幢房子、一堆石头，甚至是看不见的空气，都可以说话、运动，都可以有喜怒哀乐。无论是什么在表演，我们都会将它们当做“人”一样去看待，跟它们一起高兴、忧伤，关心它们的命运。作为一个动画创意人员，也许你自己都没有意识到，你正在扮演“神”的角色，你在设置一个世界，创造生命，这是多么美好的一件事情啊。

我们将动画师创造出来的“生命”统称为“角色”。如果用影视的概念去看，这些在虚拟世界中表演的“角色”就是动画中的“演员”。之所以有人将导演称为导演，主要是因为导演们在执导影片时经常对演员的表演提出要求，从服装造型到说话的语气。这是一个导演与演员的沟通过程，演员的表演必须与导演的主观想法达成一致。在动画里，导演对“演员”的“表演”也是有着非常明确的要求的。而且动画里的“演员”更加听话，他们会可以完全按照导演的指示与要求去“表演”，因为动画里的角色都是从零开始，任何细节、动态、表情都需要我们自己动手加上去。我们在说剧本的时候提到过，我们叙事的过程，实际上从某种意义来讲是在说“人”。也就是说，故事发展的过程，也可以看做是一个角色形象树立的过程，作为一个角色，他的角色性格是我们塑造的核心。

下面我们就来看看作为动画导演，应该如何要求动画角色去塑造动画角色。

6.1 把握动画角色造型

角色的造型实际就是“演员”的“化妆”。我们在这里将角色造型分为两个方面：一个是角色的形体，一个是角色的服饰道具。

1. 角色形体

动画角色的形体是一种概括性、趋势性的造型。如果我们的动画角色完全忠实

于客观对象，那么在造型上，也就失去了动画的特性。换句话说，动画中的“演员”形体造型追求的应该是一种动画性的“神似”，造型上更多地是体现角色的气质、神韵，并做合理程度的夸张。

这种概括性与趋势性如何去体现呢？我们来看看欧美动画的形体造型，如图6-1所示。

从图6-1中我们可以看出，角色的造型被归纳为若干几何体，同时，角色整体上看也有一个非常明显的上大下小的趋势，这种趋势和几何造型会比较明确地概括出这个角色的特征，不仅仅体现在形体上，更体现在角色的“气质”上。落实到我们的范例中，也就是给人一种“魁梧”而且“强势”的感觉。作者在设定角色造型时，简化了很多不够整体不够趋势化的细节，主观地将角色的“个性”夸张放大，强化了他想表达的内在含义。

不仅仅是欧美作品，在亚洲甚至包括中国自己的动画，也非常注重角色造型的概括性与趋势性。如图6-2~图6-4所示。这是动画造型的普遍规律，同时也是动画体现其特性的一个最好方式。

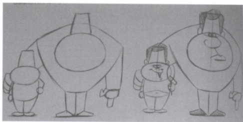

图6-1


图6-2



图6-3


图6-4



图6-5



图6-6



图6-7



图6-8

这种元素的归纳其实并不是动画特有的，我们在平面设计中的图案设计里，也能找到这种思路的影子。例如我们常见的适合纹样（见图6-5）同样也是概括化和趋势化的一种应用。这样处理有种强烈的设计感和美感。也就是我们所谓的：来源于生活而高于 生活。

2. 角色道具与服装

道具与服装是角色的第二语言。通过服装与道具，我们能够更多地了解荧幕上的这个角色。角色的道具与服装不仅仅是陪衬性的小物件，也不仅仅是为了蔽体的布料，应该是更多地反映出这个角色的种族、生活背景、职业和地位、气质等内在信息。这些信息如果要用剧情去叙说是非常花费笔墨的，在篇幅有所限制的动画片中表现也是十分有难度的，而服装与道具则给我们提供了这样一个渗透信息的渠道，同时也是加强这类信息的一种事半功倍的方式（见图6-6~图6-8）。

我们还需要单独说说道具。因为道具的使用在动漫中是最为常见的。

记得孙悟空手中的金箍棒吗？记得哪吒的红缨枪、风火轮和混天绫吗？记得希瑞手中的宝剑吗？这些道具在动画中是角色的象征，如果孙悟空没了金箍棒那也就不是齐天大圣了。

这类角色与道具之间的必然联系我们也可以总结为上文中曾经提到过的“Semiotics”——符号学。道具成为角色的一个符号、一个代表体，在某种程度上可以象征角色内在的一种意志和形象。这些对我们塑造一个动画角色都是非常有意义的。

下面，我们来看一个学生作品的例子，看看他是如何通过上述的造型规则处理角色形体的。根据故事的剧情设置，角色是一只弹钢琴的公鸡，这只公鸡是一名音乐家。

下图是最初的设定草稿，如图6-9所示。

从草稿上看，公鸡的造型基本能够把握，②号设定也有一定的概括性和趋势感，但是这种造型上的处理并没有体现出剧情所要求的角色内在气质，具体来讲，就是这样一个设定虽然具有了公鸡的基本特征也做到了一定程度上的概括和提炼，但是缺乏对角色内在信息的诠释，公鸡的造型显得十分迂腐、笨拙，并没有展现出一名音乐家应有的那种高贵气质。

同时，在服装上也不够精致，并没有从装束上体现出角色本应具有的高雅风范。所以这位同学对角色进行了第二轮修改，如图6-10所示。

很明显，在新版本的角色设定中，公鸡的整体造型概括由原来的正三角变为了倒三角，这种倒三角的几何体概括方式，突出了公鸡的胸部和尾部，显示出一种向上的、骄傲的动势。同时这位同学也调整了鸡冠与头部的比例以及嘴部的细节造型，这样一来，角色整体的感受就变得十分潇洒干练，并且透露出一种内在的傲气，这已经接近我们所需要的“演员”形象了。

在第三版的改进中（见图6-11），该学生继续调整了头部与鸡冠的比例，实际上，他已经将鸡冠置换为角色的发型，这样更能够与我们生活中的元素接近，从而引起共鸣感。另外，他还修改了服装的款式，让它看起来更像是音乐家的那股


图6-9

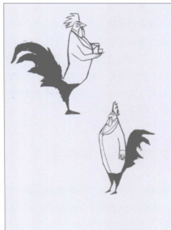

图6-10


图6-11

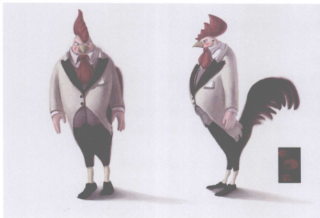


图6-12

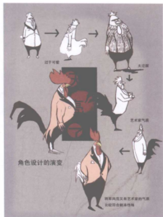


图6-13

“派头”。最终的色彩定稿如图6—12所示。

这位学生为了设计好这样一个角色，为了找一个“好演员”为自己的短片演出，前后对角色造型进行了反复的修改、提炼。从多个方面通过多种手法塑造角色形象，不仅仅注意到造型上的概括和趋势，同时也能够通过这些造型手法，强调角色内在的性格与气质，使得角色形象更为生动鲜活。这部称为《作曲》的短片最后制作完成并获得全国大学生原创动漫大赛最佳动画短片银奖，作为他的第一部3D动画已经是非常成功的了。其中角色造型起了非常大的作用。由此可见，一个成功的角色设计，需要经过反复地推敲与修改。作为导演，应该对角色的造型提出自己的要求，因为他对于整个影片创作而言，是至关重要的。

我们可以通过他自己制作的改进流程图看看一个角色的造型是如何反复雕琢改进出来的，如图6-13所示。

6.2 把握动画角色表演

上面谈到角色的造型与服装道具等对于角色形象塑造所起到的关键作用。在这一节中，我们来谈谈关于导演对于动画“演员”表演的要求。

同样，动画角色的表演对于体现角色的职业特征、形体特征以及内在心理性格特征等方面有着举足轻重的作用。从流程上讲，实际上我们所说的动画角色“表

演”是由动画制作人员完成的。在传统的2D手绘中，这项工作由原画师与动画师共同完成，而主要掌握动态和节奏的是原画师。而在3D数码动画中，这项工作则是由角色动画师完成。影片的导演虽然不直接涉及具体角色动画的制作与调试，但是导演必须根据镜头对角色表演一一进行要求。每一段角色动画的表演完成后都必须通过导演的认可。

从表现的要求上来看，动画角色表演主要包括两个内容：一是运动规律，二是角色个性动态表现。运动规律是角色运动的基础，这个规律可以让我们制作出角色正确的运动姿态，表现出正确恰当的质感。而角色的个性动态表现则是让角色生动鲜活的关键，它能使角色避免千篇一律，避免机械生硬，让人感觉是一个真正活生生的“生命”在运动。在传统的动画中，往往需要动画原画师在设计制作角色动态的时候一方面要保证运动规律的准确，而另一方面也必须同时兼顾到角色表演的个性动态，所以在制作上需要非常多的经验和反复练习与调整（见图6-14）。

角色下面的尺格是原画师用来告诉动画师动态节奏的图表。原画中的动画越多意味着速度越慢，动作越细腻。而在数码动画中，由于动画骨骼系统以及动画层技术的引入，使得3D动画师们在制作动画时更加游刃有余，有条不紊。他们可以将运动规律与角色个性动态分先后制作，然后通过动画层级进行混合，这样不仅大大提

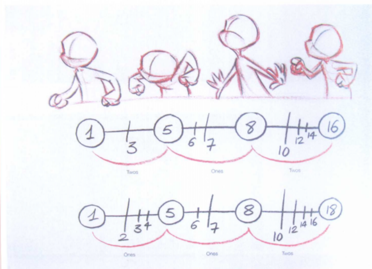


图6-14

高了效率，而且也方便了制作和观察（见图6-15~图6-17）。

有一点必须提醒大家，我们所说的动画“角色”或是“演员”，并不是仅仅狭隘地局限于人物或者动物，在动画中任何元素都可以是拥有“生命”的，在英文中动画一词“animation”本来就有赋予生命的意思。也正因为如此，我们的动画表演才如此重要，只有我们关注并对角色动画提出要求，我们才能通过角色的动作和行为传达出角色的年龄、性别、性格和情绪这些“人性化”的内容。



图6-15



图6-16



图6-17

三图为OURS动画制作的短片*The Next*中的角色动画

第 7 章

导演商业动画与导演艺术动画



CHAPTER



商业动画与艺术动画严格地说不存在本质的界限与区别。一部好的动画，不论是在艺术上还是在商业上都应该是能够得到人们认可的。而我们之所以将导演商业动画与导演艺术动画分开来比较，主要还是因为我们以导演的主观意愿与受众的客观需求为出发点来看待问题。

从这一点上来讲，商业动画更注重的是受众，我们甚至可以这样说："受众是商业动画的核心。"因为这样一种类型的动画其本身的一个重要目的就是盈利，用我们第二章中的话来说就是"把观众口袋中的钱'钓'出来"。也就是说商业动画的娱乐性与大众性是非常强的。而目前我们能够从电影院看到的动画片几乎都是这样一种类型的影片，这类动画从题材的选择到上映时间的斟酌到受众人群的确立都是非常商业化和具有针对性的。作为导演，首先就应该明确导演商业动画并不是一片任由天马行空的"试验田"，从剧本的内容到表达的方式，从镜头的运用到叙事的手法都应该是较为常规的，或者我们说都应该是在观众能够接受和理解的范围之内的。导演在这类影片的"雅俗共赏"上必须有一个非常清晰明确的把握与控制，不能够轻易地张扬太多个性化的内容从而导致影片怪异生涩，否则无疑会流失一大片观众。在这个视观众为"衣食父母"的产业里，讨观众的"欢心"永远是票房是保证。

好莱坞的动画片是深得此道的。如果我们仔细地比较几部票房佳作就可以很快发现，这类影片始终是针对普通大众制作的，我们在看这种动画的时候经常会发现里面充满了活泼可爱的造型、风趣幽默的元素、滑稽搞怪的噱头、快速活跃的节奏……这都是现代社会受众群体"喜闻乐见"的内容。

以梦工厂公司的动画作品《史莱克》（Shrek）为例，该片就是典型的商业动画。作为一个"商业产品"，这个电影必须考虑到多方面的因素。从角色造型上来看，它是符合大众的审美的。其中角色性格设置十分鲜明：老实憨厚的史莱克、啰啰嗦嗦的驴子、温柔善良的费奥娜，还有典型的大反派国王（见图7-1~图7-3）。另外还适度添加了一些精彩的小角色，例如爱说谎的皮诺曹、小点心饼干人以及惹人喜爱又颇具性格的猫。相信很多观众看完这部动画电影以后都会对其中人物印象深刻（见图7-4、图7-5）。


图7-1　史莱克与费奥娜


图7-2　啰嗦的驴子


图7-3　国王


图7-4　皮诺曹


图7-5　猫

而这部商业制作也使用了现在比较流行的3D数码制作方式，一方面是利用技术提高制作效率；另一方面，也是在现在这个数码技术盛行的环境中对观众口味要求的一种迎合。因为观众乐于看到更加立体，更加饱满丰富的画面。写实的光影、逼真的毛发、华丽的色彩……高技术应用产生的美轮美奂本身就是一种吸引力。

从剧情的设置上来看，作为一部商业动画，导演深知观众的喜好。导演和编剧清楚观众已经对老套的王子公主的爱情故事已经提不起精神，所以便采用了这样一个有些颠覆传统甚至讽刺老套情节的“恶搞偏方”，不惜嘲讽一下“经典的迪士尼”。这种情节设置恰恰符合现代社会“快餐文化”中观众“喜新厌旧”的口味，特别对于叛逆调皮的年轻人来说，更是具有相当的吸引力。另外，我们在仔细分析后也不难发现故事始终还是在受众能够接受的范围内发展的，大多都是“意料之外，情理之中”的设置，并且最终也是一个典型童话式的“happy ending”结尾，更没有出现激烈暴力的内容，虽然有些叛逆，但也不至于引起观众的反感。



图7-6　DVD光盘



图7-7　电视游戏



图7-8　印有shrek图案的食品包装

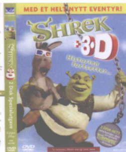



图7-9　Shrek立体电影海报



图7-10　饼干人玩具



图7-11　手办模型

我们再来看看这部动画电影的其他方面。商业动画电影说白了是一个整体包装的商品，那么这样一件产品必须作为一个统一整体的品牌出现。还记得我们在前面章节中提到的动画特性的“延展化”吗？导演虽然不负责整体品牌的推广，但是在考虑、统筹制作的时候也必须涉及影片之外的“周边”内容。例如，这部动画影片中的造型元素是否适合生产玩具、“手办”，是否适合制作周边印刷品或是图案。影片中使用到的配音演员是否能够称为影片炒作的一个“卖点”，影片中出现的电影原声是否符合当今的流行元素，是否能够有顺道推出多首脍炙人口的歌曲，等等（见图7-6~图7-11）。

这些看似已经超出了动画本身的范畴，但商业就是这样，单单是影片的成功并不足以推动一个品牌的全面胜利，所以作为商业动画产品，必须是能够进行全方位的市场运营，这一点是商业动画一个非常明显的特征——在这样一个范畴内，动画

不再仅仅是动画片了。商业同时还是一个延续长期的经营过程，它是以消费者作为中心来运转的，这也就不难理解为什么《史莱克》还要相继推出第二集和第三集甚至更多续篇了，这完全是遵循市场导向的结果。

附：《史莱克》系列影片发布及票房统计表（见表7-1）

下面我们再来看艺术动画。相对于商业动画的以受众为中心，艺术动画则更倾向于作者主观意识的表达和艺术概念的表现。在传媒的三个方面中，动画是媒介，导演与制作者是传播者，而观众则是接受者。艺术动画在某种意义上讲，是一种以传播者为中心的动画形式。有相当多的艺术动画是具有试验性质的，具有强烈的艺术探索力。所以这种类型的动画往往更注重一些非常规的、独树一帜的内容。这类内容从影片概念到画面表现到镜头叙事处理等，往往都采用一种“与众不同”的风格化路线。换句话说，这类动画中所包含的内容更多地是强调主观与个性的因素，而那些商业动画中“雅俗共赏”、“老少咸宜”的“票房妙药”在艺术动画中有时并不是必需的。因为本身这类动画就不是以营利作为主要目的。他们更多地是希望能够标新立异地开辟一些新的思维方向和表达方式，尝试更新的视觉效果表达，而这种标新立异，有时是并不能立刻为大多数人所接受。也正因为如此，我们在以票房为基本保障的电影院中，是很难看到这类艺术动画的。所以，艺术动画往往以3~10分钟的动画短片形式出现。

既然艺术动画的初衷是“艺术”而非“商业”，那么，它也确实不必要去考虑过多的品牌推广问题，也基本不需要考虑到太多的周边衍生产品。

发布时间	影片名称	第一周票房	美国总票房	全球票房	投入预算
5/18/2001	Shrek	$42，347，760	$267，655，011	$484，399，218	$50，000，000
5/19/2004	Shrek 2	$108，037，878	$436，721，703	$915，278，586	$70，000，000
5/18/2007	Shrek the Third	$121，629，270	$322，719，944	$798，958，165	$160，000，000
11/4/2008	Shrek the Halls	—	—	—	—
5/21/2010	Shrek Goes Fourth	—	—	—	—
12/31/2013	Shrek 5	—	—	—	—
	共计		$1，027，096，658	$2，198，635，969	$280，000，000
	平均		$342，365，553	$732，878，656	$93，333，333

表7-1 《史莱克》系列影片发布及票房统计



图7-12

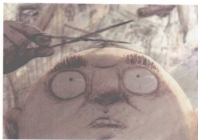


图7-13



图7-14

日本动画家山田浩二的作品《头山》就是这样一部典型的艺术动画短片（见图7-12）。

这部长达10分钟的艺术动画短片，讲述的故事十分奇怪，结尾也甚是另类，相信结尾那句“他掉入自己头顶的水坑里，死了”的旁白，不是所有人都能看得明白，也不是一般的观众所能够快速理解的。

从影片的画面风格来看，也不是目前主流的讨巧的画面效果。凌乱的线条、浅淡的色彩和闪烁的画面，在一般观众眼中一定是“另类”的。而从动画专业的角度来讲，我们可以将它看做是一种铅笔淡彩手绘效果动画的尝试（见图7-13）。

这部短片中也没有以往商业动画中常见的漂亮可爱的造型，相反，不少观众甚至可能用“丑陋”来形容这里的角色造型，一个一个样子怪模怪样，不太容易让人产生好感（见图7—14）。

但如果从专业的角度来讲，我们发现这种“众生相”反而更加“写实”，它

非常到位地勾画出了导演对于整个故事世界观的一种“认识”（见图7-15、图7-16）。这是由导演意识所决定的，在这样一个艺术动画的平台上，导演更多考虑的是自我的诠释与一种表达。记得我们以前提到过“外行看热闹，内行看门道”的这句俗话么？相比以“外行”作为主要受众群体的商业动画，艺术动画更关注“内行”的理解。因为其本身就不是以追求票房作为首要目的的“产业”行为。也正因为如此，这样类型的动画往往不会从长期制作的角度去考虑如何节省成本，所以在艺术动画中，剪纸、铅笔、淡彩、油画各种各样方式的制作都是可行的，还有更多“别具一格”的制作方式被动画艺术家们一一尝试，如玻璃动画、沙动画等。而这些制作手法和画面效果在商业动画中是不可想象的，因为这些方式根本就不适合产业化的生产。

说到这里也许有人会问了：艺术动画既然不是以赚钱为目的，那它的意义何在呢？这个问题其实很好回答。

看看印象派作品或是梵高绘画的发展历程我们就能找到答案。艺术动画实际上扮演了在动画艺术上进行探索反思和应用的“开路先锋”，艺术动画所做的尝试，实际上是在给动画的审美扩展更大的空间，为动画的表现扩充更多的领域。对于学生而言更是如此。学生在学校学习的阶段，更多地应该是追求艺术上的突破和创新，提倡表达自我、开发自我。作为一个学习动画的学生，如果过早进入商业动画的创作，非常容易陷入“庸才”的俗套，从而屏蔽了自身的创造力。

另外，艺术动画的制作也会为商业动画提供更多的参考信息和思维扩展，对于商业动画的画面、叙事、表达等多个方面，都有着非常大的借鉴作用。这也就是为什么我们一开始就说商业动画与艺术动画实质上并没有根本的区别的原因，他们只不过是针对的受众的不同，在传媒的三个方面中的侧重点不同而已。

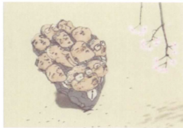


图7-15

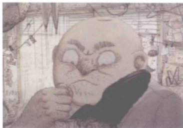


图7-16